

Año I Número 1 - Suplemento Especial
HOBBY CONSOLAS
ESPECIAL FÚTBOL
VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
HOBBY PRESS
Previews
WORLD CUP
USA 94 (SN y MD)
F.I.F.A. SOCCER (SN)
CHAMPIONS WORLD
CLASS SOCCER (MD)
REVIEWS
CHAMPIONS WORLD
CLASS SOCCER (SN)
WORLD CHAMPIONSHIP
SOCCER (MD)
REPORTAJE
TODOS LOS
JUEGOS DE FÚTBOL
PARA 16 BITS
La fiebre del Mundial llega a las consolas
¡COMIENZA
EL ESPECTÁCULO!
WorldCupUSA94
Official
Licensed
Product

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

Official Licensed Product

El único que mereció ganar la licencia oficial

MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
IBM PC
CD-ROM

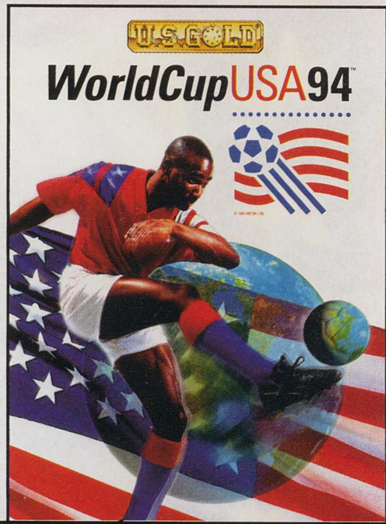
Este es el auténtico, el único juego oficial de los Mundiales de fútbol de EE.UU, y el único que mereció llevarse la licencia.

Pasión esfuerzo, movimientos únicos y habilidades impresionantes caracterizan al campeonato de fútbol más famoso del mundo, con todos los ingredientes del mejor simulador de fútbol de la historia: World Cup USA '94™, de U.S. Gold.

En World Cup USA '94 no andarás de un lado para otro dando patadas al aire, porque este es el desafío definitivo en habilidad, estrategia y táctica

Si no te lo crees... Juega y lo comprobarás!

Este es un juego para ganadores!



WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

Official Licensed Product



SEGA™

Las versiones para SUPER NINTENDO, NINTENDO GAME BOY, IBM PC y IBM PC CD-ROM están distribuidas por DROSOFT. Moratín 52. 28014 Madrid. Servicio de atención al Usuario: 429 11 61.

Las versiones para SEGA MEGA-CD, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM y SEGA GAME GEAR están distribuidas por SEGA ESPAÑA. Fortuny 39. 28010 Madrid.

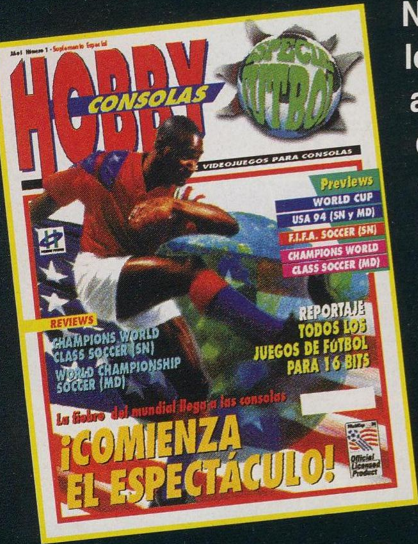
DROSOFT



SUMARIO

Año I - Nº 1- Mayo 1994. Gratis

LA PORTADA: ¡EL FÚTBOL!



Nos gusta el fútbol. Nos vuelve locos. Por eso, y aprovechando la avalancha de buenos simuladores del "deporte rey" que van a llegar en los próximos meses, nos hemos marcado este Especial que estamos seguros os va a encantar. En él encontraréis información "a la última" sobre TODO lo relacionado con este tema. Pero si os quedáis con ganas, tranquilos, porque el mes que viene, más.

NUESTRO EXPERTO

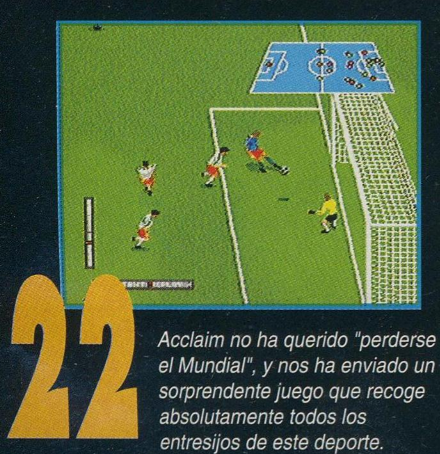


Sobre nuestro redactor más "cachas" -Lolocop-, ha caído la mayor parte de la "durísima" responsabilidad de jugarse todos los cartuchos de fútbol que existen en el mundo.

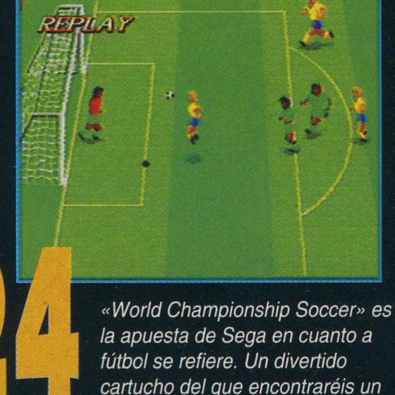
Sin duda, Lolocop era ya un auténtico experto en estas lides, pero después del mes "enterito" que se ha pegado corriendo tras un balón pixelado, no va a haber quien le lleve la contraria en el tema.

(Lo bueno es que él no sabe todavía que para el próximo número tiene que "currarse" otro especial como éste...).

LO MÁS NUEVO



22 *Acclaim no ha querido "perderse el Mundial", y nos ha enviado un sorprendente juego que recoge absolutamente todos los entresijos de este deporte.*



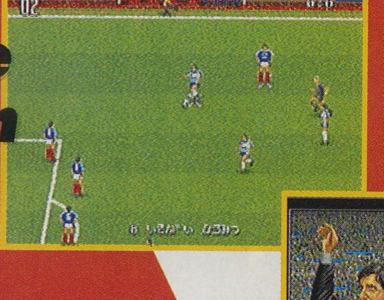
24 *«World Championship Soccer» es la apuesta de Sega en cuanto a fútbol se refiere. Un divertido cartucho del que encontraréis un completo análisis en este número.*

PREVIEWS

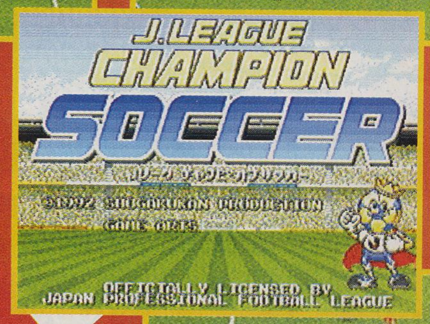
Tres grandes juegos que en junio estarán en el mercado. De momento, echad un vistazo a estas previews.

BIG IN JAPAN

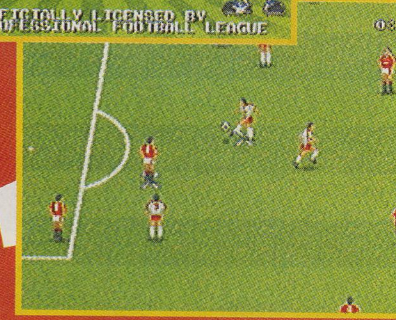
J. League Champion Soccer







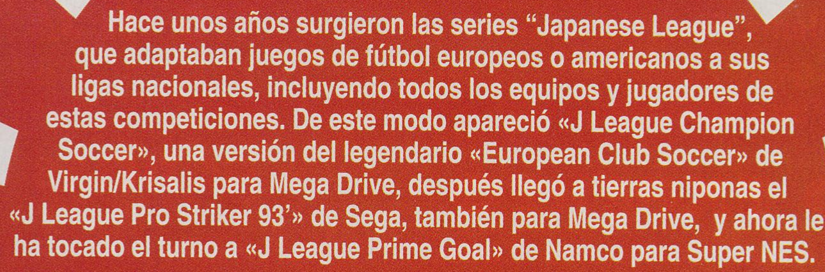




MEGA DRIVE

J. League Champion Soccer

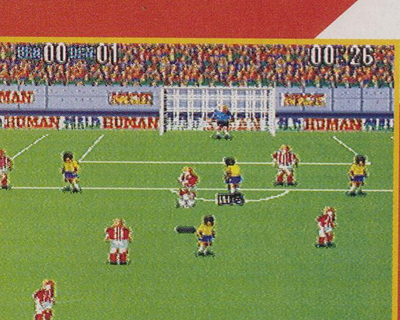
Hace unos años surgieron las series "Japanese League", que adaptaban juegos de fútbol europeos o americanos a sus ligas nacionales, incluyendo todos los equipos y jugadores de estas competiciones. De este modo apareció «J League Champion Soccer», una versión del legendario «European Club Soccer» de Virgin/Krisalis para Mega Drive, después llegó a tierras niponas el «J League Pro Striker 93'» de Sega, también para Mega Drive, y ahora le ha tocado el turno a «J League Prime Goal» de Namco para Super NES.



Super Formation Soccer II

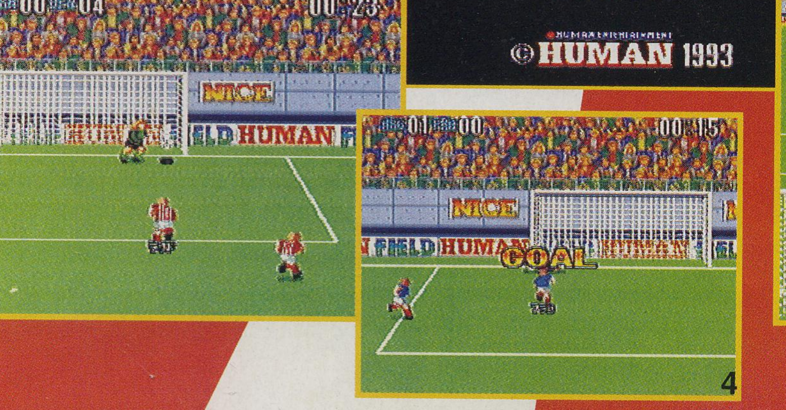
Super Formation Soccer II

El enorme éxito cosechado por el cartucho de Human, «Super Soccer», llevó a los programadores a realizar una segunda parte que rápidamente se aupó a las listas de súper ventas japonesas. Esta nueva versión es muy similar a la primera entrega. Tan solo se ha suavizado el uso del Modo 7, y se han variado algunas animaciones en la celebración de los goles y en la ejecución de los penalties. Es una lástima que no haya llegado a nuestro país.






SUPER NINTENDO

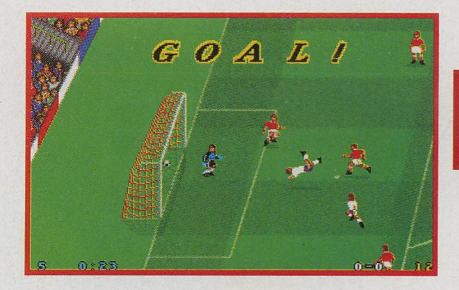


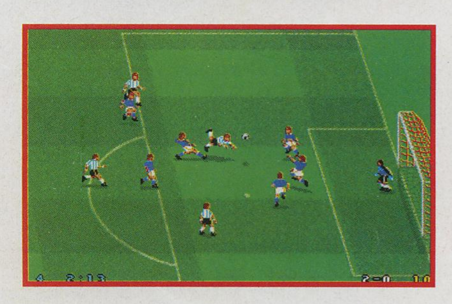

¡ES LO MAS REAL!

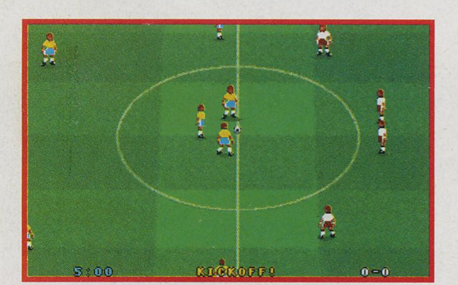


En junio saldrá a la venta en España

KICK OFF 3, EL REGRESO DE UN CLÁSICO







Tras una larga espera que dura ya más de un año, los usuarios de **Super Nintendo** y **Mega Drive** podrán disfrutar en breve de una nueva versión de las famosas series de juegos de fútbol conocidas como «Kick Off». Al igual que sucedió con las primeras versiones de este cartucho, el equipo de programación **Anco** se ha hecho cargo de la realización de este **«Kick Off 3»**, aunque esta vez sin la colaboración de Dino Dini, que ha pasado a formar parte de la multinacional Virgin.

El juego ha tardado un tiempo considerable en ser programado, pero los resultados finales prometen ser interesantes. «Kick Off 3» ha abandonado la tradicional perspectiva aérea de sus predecesores, para adoptar una **vista lateral** con un **excelente efecto de profundidad**. Según sus propios creadores, cuenta con una realización técnica excelente, que en algunos aspectos ha sido mejorada con respecto a la anterior versión en un porcentaje de hasta **el 500%**.

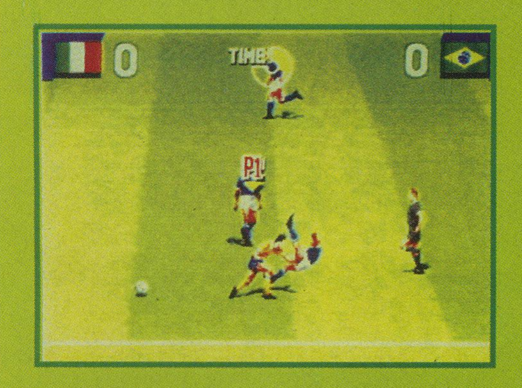
La jugabilidad es uno de los aspectos que más ha sido cuidado en la elaboración del juego, ya que ha sido el apartado al que más tiempo ha dedicado la gente de Anco, para completar un programa **"en el que es difícil ganar, pero muy fácil jugar"**, según sus palabras.

La compañía inglesa **Imageneer** será la encargada de su distribución a nivel mundial, y hemos podido saber que la prolífica distribuidora española **Arcadia** traerá el juego a nuestro país **a primeros de junio**, con lo que en poco tiempo podremos disfrutar de este fantástico cartucho.

100 megas de fútbol

FÚTBOL DE ALTA ESCUELA TAMBIÉN EN NEO-GEO

SUPER SIDEKICKS 2

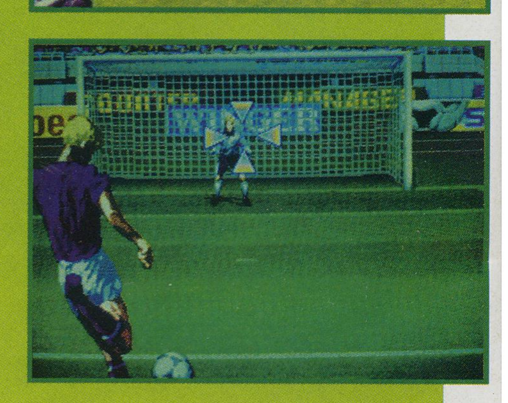


Hace aproximadamente un año, tuvimos la oportunidad de disfrutar con un súper cartucho de fútbol que apareció para Neo-Geo después de pasar con éxito por los salones recreativos. El enorme tamaño de los jugadores más un sonido asombroso le convirtieron en un juego increíble y atípico. Ahora, **la compañía SNK** ha decidido lanzar al mercado la continuación de aquel maravilloso programa, para deleite de los amantes del fútbol-arcade.

Todo un lujo de realización técnica, como sólo se pueden permitir los cartuchos de **¡más de 100 megas!** Sí, habéis oído bien, puesto que «**Super Side Kicks 2**» será un nuevo 100 Mega Shock de la factoría japonesa, que doblará en cantidad de memoria a su predecesor. Se podrán escoger **hasta 48 selecciones** y participar en dos modos de juego, enfrentándose a la máquina o disputando partidos en el modo versus.

Está confirmado que el juego verá la luz en los salones recreativos dentro de muy pocos días, y que su correspondiente versión para consola **saldrá al mercado a finales de junio**. Desde luego, no habrá que perderlo de vista, porque promete ser un auténtico bombazo.





Con su primer programa de fútbol

CAPCOM

ENTRA EN JUEGO

Soccer Shootout. Éste es el nombre elegido por una de las compañías más famosas en el mundo de los video juegos, para lanzar al mercado su propio juego de fútbol.

Hace pocas fechas, Capcom sorprendía a todos los jugones con el anuncio de un simulador de fútbol de 12 megas para Super Nintendo. Según Joe Morici, vicepresidente de la compañía norteamericana, se está preparando un juego altamente adictivo y jugable "que revolucionará el género de los simuladores deportivos".

Aunque todavía está en proceso de elaboración, ya se sabe que podrán participar hasta 4 jugadores, contendrá seis modos de juego (incluido el fútbol sala) y habrá 12 escuadras internacionales para elegir.

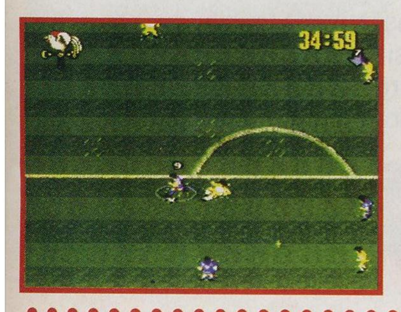
Nada más darse a conocer esta noticia, se creó un auténtico revuelo en toda la prensa especializada, a la espera de ver de lo que son capaces en su nueva aventura deportiva los creadores del juego más famoso de la historia de las consolas, el «Street Fighter II».

En diciembre,

GREAT EUROPEAN FOOTBALL PARA SUPER NINTENDO

Después de varios intentos, parece que **Sunsoft** realizará el lanzamiento definitivo de su **«Great European Football» a finales de este año.** A pesar de que inicialmente estaba previsto para diciembre del 93, determinadas razones comerciales han empujado a la compañía japonesa a retrasar la salida al mercado de este juego de fútbol.

El cartucho contará con un **notable repertorio de opciones y varios modos de juego**, aprovechando al máximo sus 4 megas de memoria. Con ello, y aunque es la primera vez que Sunsoft se embarca en la arriesgada empresa de crear un programa de fútbol europeo, se espera mucho de una compañía que ha realizado juegos como «Aero the Acrobat» o «Speed Runner».





EN CORTO

¿Sabíais que...

- ...el cartucho de Electronic Arts, «FIFA International Soccer» ha vendido ya en nuestro país más de 40.000 copias, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de Sega en España?

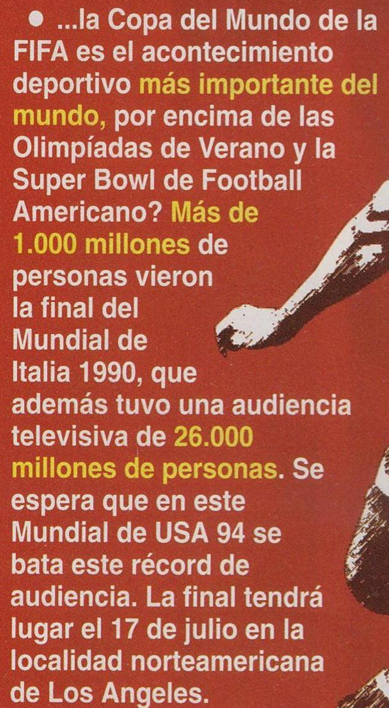
- ...este mismo cartucho para Mega Drive fue elegido por la prestigiosa revista americana Game Fan como el mejor simulador de fútbol del año 93, superando a programas tan legendarios como «Super Side Kicks» de SNK?

- ...la compañía Acclaim ha conseguido llegar a un acuerdo con el club francés Paris Saint Germain, para utilizar su nombre como título de su juego de fútbol, el cual en Inglaterra se conoce como «Ryan Giggs Champions Soccer»?

- ...en España se intentó negociar esta misma situación con el jugador del Real Madrid, Miguel González Martín del Campo "Michel", pero finalmente no hubo acuerdo entre las dos partes y el juego se llamará «Champions World Class Soccer»?

- ...U. S. Gold, con su característica habilidad comercial, consiguió hacerse con la licencia oficial de la Copa del Mundo de USA 94 para promocionar su cartucho, y que tan solo 30 empresas hasta el momento pueden alardear de haber conseguido una licencia de este tipo?

- ...la Copa del Mundo de la FIFA es el acontecimiento deportivo más importante del mundo, por encima de las Olimpíadas de Verano y la Super Bowl de Football Americano? Más de 1.000 millones de personas vieron la final del Mundial de Italia 1990, que además tuvo una audiencia televisiva de 26.000 millones de personas. Se espera que en este Mundial de USA 94 se bata este récord de audiencia. La final tendrá lugar el 17 de julio en la localidad norteamericana de Los Angeles.



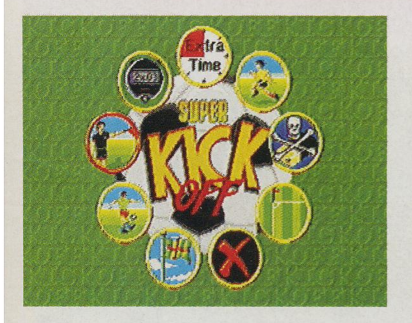
Los juegos de fútbol que ya están para MEGA DRIVE

Super Kick Off

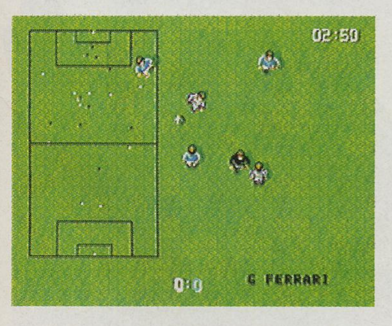
Un auténtico clásico de los ordenadores creado por un genio como **Dino Dini**, que ha sido versionado para casi todos los formatos, aunque sin duda fue esta segunda versión para Mega Drive la mejor realizada para consola. Para los menos eruditos, hay que aclarar que este programa es un **auténtico simulador de fútbol**. Esto quiere decir que el desarrollo del juego **es totalmente real**: los jugadores se cansan, el control de balón es complicado y el número de opciones abarca incluso la posibilidad de desempeñar la función de **presidente de club** y fichar o despedir jugadores.

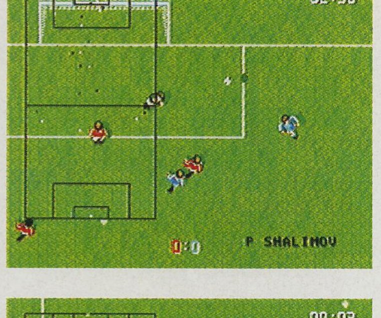
«Super Kick Off» es un juego que requiere largas horas delante de la pantalla para poder sacarle todo su jugo. Pero para los amantes de la pura simulación deportiva, éste es su juego.

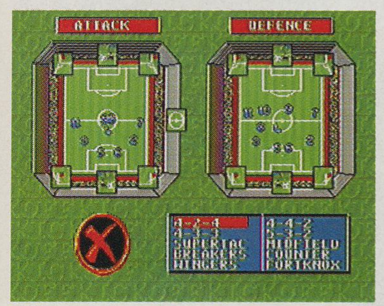
Gráficos	80
Sonido	76
Jugabilidad	85
TOTAL	84

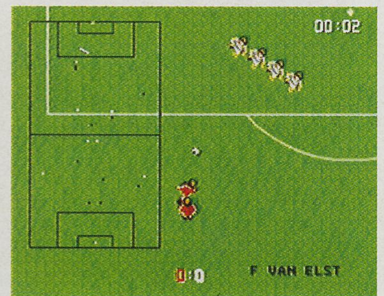




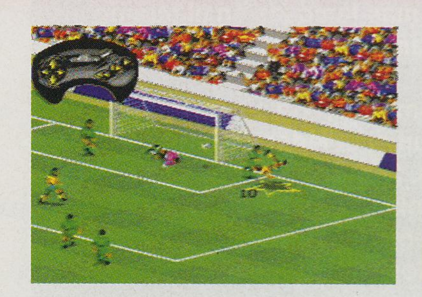


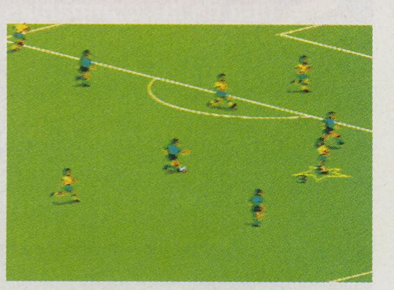


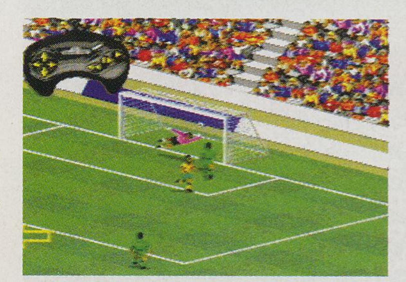




FIFA International Soccer













Electronic Arts demostró con este juego que cuando se lo proponen son los mejores a la hora de crear cartuchos deportivos. Y es que «FIFA Soccer» puede considerarse como **el programa de fútbol definitivo**.

Técnicamente no tiene rival. Sus 16 megas de memoria están aprovechados al máximo para conseguir una **calidad gráfica impresionante,** con unas animaciones de los jugadores que utilizan hasta **17 secuencias** diferentes para un solo movimiento. El sonido parece sacado de cualquier partido de fútbol, con todo tipo de cánticos por parte del público, "quejidos" de los jugadores, y un efecto de sonido del balón real a más no poder. Pero lo más importante es que a todas estas virtudes se ha conseguido unir una jugabilidad asombrosa, mucho más cerca de la pura simulación que del clásico arcade, con unas **posibilidades inmensas a lo hora de controlar el juego**. Así, «FIFA Soccer» es el mejor entre los mejores.

Gráficos	93
Sonido	91
Jugabilidad	93
TOTAL	93

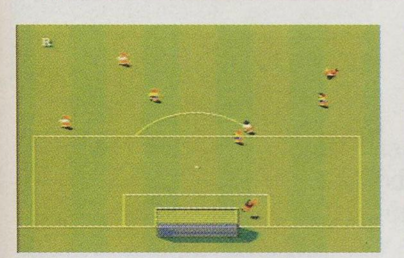
Dada la espectacular avalancha de "soccer-games" que está a punto de inundar el mercado consolero ante la cercanía del Mundial USA'94, bueno será que echemos un vistazo a los cartuchos de este género que más os han hecho disfrutar hasta el momento. Para empezar, aquí tenéis los más destacados para la 16 bits de Sega.

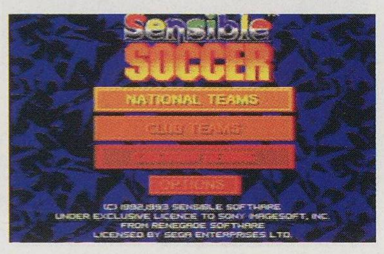
Sensible Soccer

Sensible Software realizó para Mega Drive una excelente versión del **original programa de Amiga**, que recogía todas las virtudes de uno de los mejores juegos de fútbol de la historia. Sin duda, en este cartucho los programadores se "lucieron" más que en cualquier otra versión para consola, manteniendo la esencia del primer Sensible que arrasó en ordenadores.

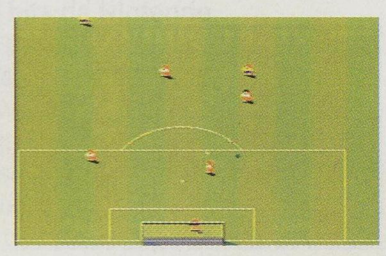
Por supuesto, **la jugabilidad** vuelve a ser el aspecto más destacable, con infinidad de posibilidades a la hora de ejecutar todas y cada una de las acciones propias de un partido de fútbol. Pero también es necesario resaltar el **extraordinario catálogo de opciones** que en esta ocasión incluye la divertida modalidad de confeccionar **equipos "a la carta"**. Además, es posible **organizar todo tipo de campeonatos** y competiciones, en los que pueden tomar parte un extensísimo número de equipos que incluye selecciones nacionales, clubes de fútbol conocidos mundialmente y hasta escuadras configuradas en tono humorístico. Todo ello hace que «Sensible Soccer» mantenga una adicción infinita. Un cartucho para toda la vida.

Gráficos	75
Sonido	89
Jugabilidad	94
TOTAL	90

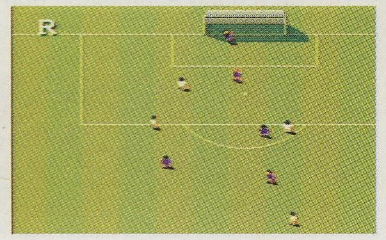




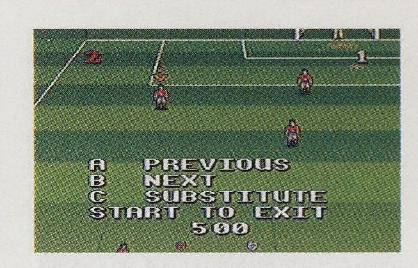








Otros Juegos



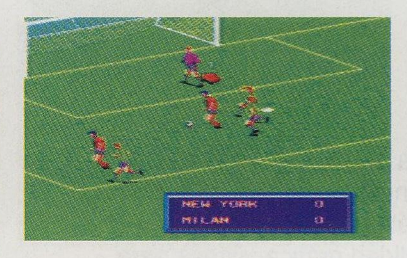


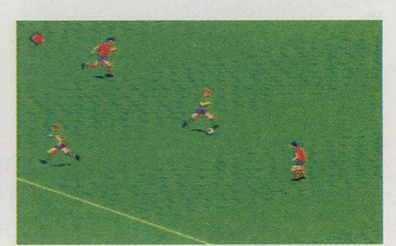
ULTIMATE SOCCER (Rage Software) **83%**



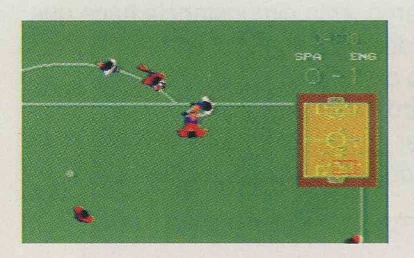


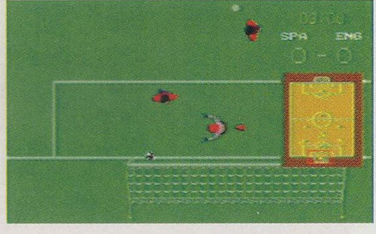
EUROPEAN CLUB SOCCER (Virgin/Krisalis) **79%**





PELÉ (Accolade) **75%**





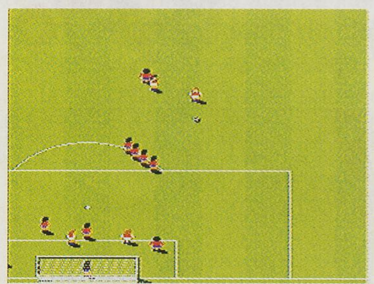
WORLD CUP ITALIA (Sega) **69%**

Los juegos de fútbol que ya están para SUPER NINTENDO

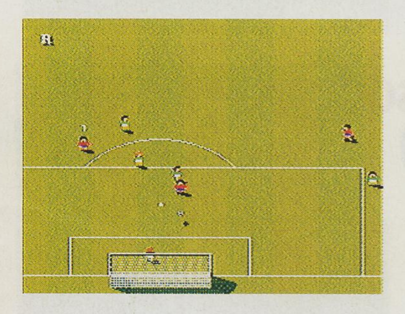
Sensible Soccer

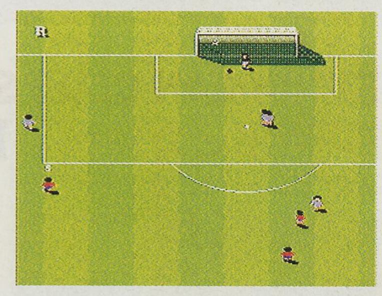












Es el último gran programa de fútbol para Super NES hasta la llegada de esta nueva avalancha. Todos conocéis ya de sobra cuáles son las pautas de este juego: "sacrificar" una calidad gráfica vistosa para alcanzar **una jugabilidad realmente insuperable**.

El **diminuto tamaño de los sprites** permite realizar todo tipo de combinaciones, aunque el control del juego puede resultar algo difícil, ya que **la pelota no se pega a los pies** como en el resto de los cartuchos. Sin embargo, esta circunstancia hace que su calidad sea aún mayor, pues después de cada partido se tiene la sensación de haber aprendido algo nuevo. Si a esto se le añade **un impresionante número de equipos y competiciones,** es fácil entender porqué en todo el mundo «Sensible Soccer» es considerado uno de los grandes.

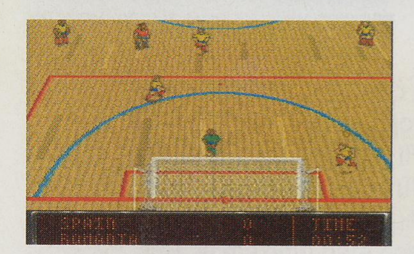
Gráficos	75
Sonido	89
Jugabilidad	94
TOTAL	90

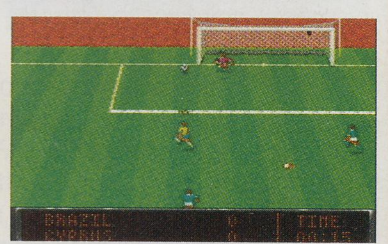
Striker

Los ingleses de **Rage Software** ya sabían lo que era "enfrentarse" a un programa de fútbol tras la realización de «Ultimate Soccer» para Sega, y al poco tiempo decidieron hacer la inevitable versión para Super Nintendo. «Striker» es un cartucho que destaca, sobre todo, por un aspecto: **su enorme jugabilidad.** La rapidez de las acciones, la facilidad para ejecutar todo tipo de pases y lanzamientos a puerta, y un **control de balón sencillísimo** (se mantiene pegado a los pies siempre que el jugador está en movimiento) no dejan lugar a dudas sobre esta circunstancia.

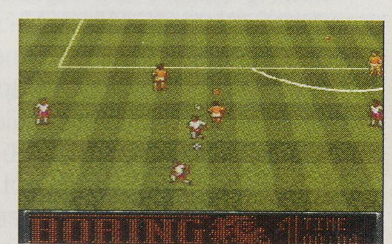
Además, se supo introducir sabiamente un extenso repertorio de opciones (incluida **la posibilidad de fútbol-indoor** y **la creación de equipos**) y se dotó al juego de una calidad técnica muy correcta. Tan solo se le puede achacar que en ocasiones resulta demasiado monótono, y que las jugadas a veces **son excesivamente repetitivas**. Pero aun así, «Striker» resulta divertido, y la prueba está en el enorme éxito que alcanzó en Gran Bretaña, donde todavía (un año después de su lanzamiento) sigue siendo uno de los preferidos del público.

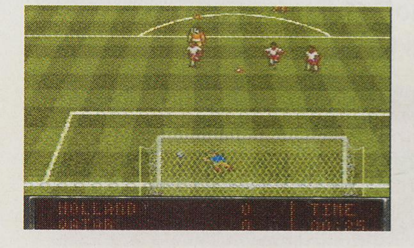
Gráficos	82
Sonido	83
Jugabilidad	86
TOTAL	84







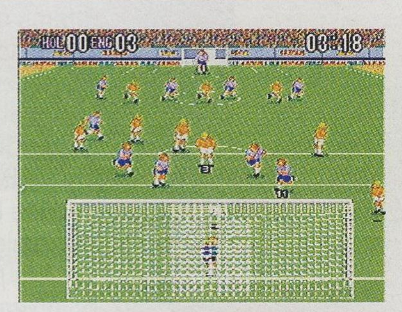
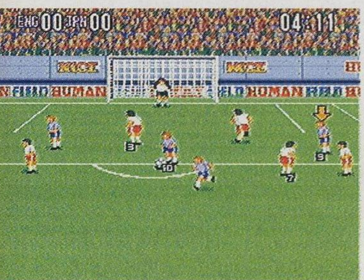


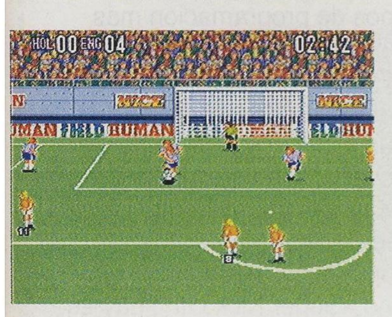




Pero también los poseedores del Cerebro de la Bestia han podido disfrutar "practicando el deporte rey" con su consola favorita. Han sido muchos los cartuchos que han intentado alcanzar el título de mejor juego de fútbol para Super Nintendo. Y para que os sirva de referencia ante los que están a punto de salir, he aquí los más reseñables.

Super Formation Soccer

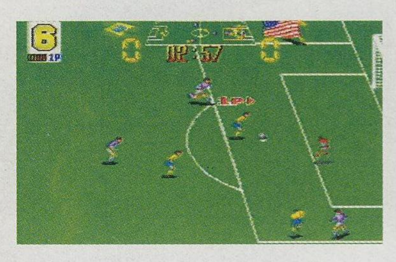
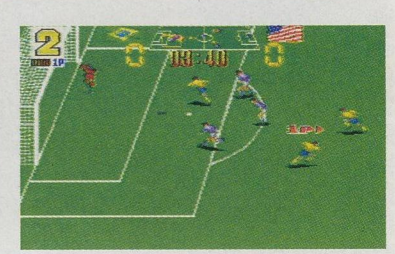



Este cartucho merece estar entre los mejores juegos de fútbol para Super Nintendo por dos poderosas razones: en primer lugar, por ser un gran programa "futbolero"; y en segundo término, por ser **el primer juego de este género** que apareció **para los 16 bits de Nintendo**.

«Super Soccer», además, fue el primer videojuego de fútbol para consola que adoptó **una perspectiva frontal plana**, jugando con el **efecto 3-D** y aprovechando las posibilidades del **Modo 7**. Una "virguería técnica" que si bien en principio asustó a los más puristas, posteriormente se consolidó como una buena fórmula para incluir en cartuchos deportivos. Una notable jugabilidad, un número aceptable de opciones y la **meritoria realización técnica** completan el que hasta hace poco era considerado el mejor juego de fútbol para Super NES.

Gráficos	85
Sonido	83
Jugabilidad	85
TOTAL	**85**

Otros Juegos

EURO FOOTBALL CHAMP (Taito) **77%**




GOAL (Jaleco) **79%**




WORLD CLASS SOCCER (Mindscape) **79%**




VIRTUAL SOCCER (Virgin) **83%**

PREVIEW



El juego oficial de la Copa del Mundo

- CONSOLA: SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: U.S. GOLD
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

La veterana compañía U.S. Gold se ha hecho con la licencia oficial de la Copa del Mundo de USA 94', para realizar un juego que tendrá su correspondiente versión en casi todos los formatos. Desde las altas esferas de la compañía, se asegura que es el mejor juego de fútbol para consola jamás creado. En poco tiempo veremos hasta qué punto es cierta esa arriesgada afirmación.

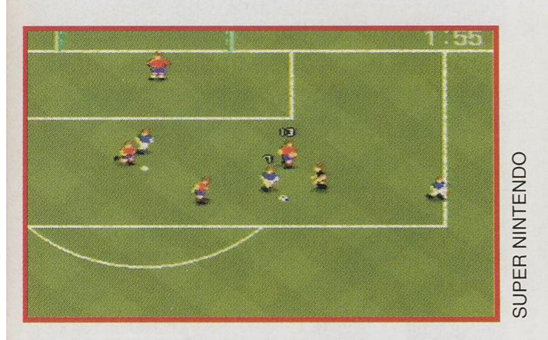
Dentro de toda esta avalancha de lanzamientos de juegos de fútbol, «World Cup USA '94» merece ser destacado por varias razones. En primer lugar, por tener la licencia oficial de la organización de la Copa del Mundo de USA '94, lo cual dice mucho en favor del interés de U.S. Gold por este juego. En segundo lugar, por ser el único que aparecerá para casi todos los formatos (a saber: Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, Game Boy, Amiga y PC), de lo que se deduce la enorme magnitud de este lanzamiento. Y por último, por las loables pretensiones de la compañía británica de ofrecer a los usuarios uno de los mejores juegos de fútbol que jamás hayan aparecido en la historia de los videojuegos. Las dos primeras cuestiones merecen todo tipo de alabanzas y felicitaciones. La tercera, sin duda la más importante, todavía está por ver.

Una vez más, U.S. Gold ha confiado la realización de un juego suyo a uno de los equipos de programación más irregulares de la historia del software: Tiertex. Para refrescaros la memoria a los más despistados, os diremos que estos muchachos son los responsables de casos tan dispares como el notable «Super Kick Off» y el nefasto «James Bond The Duel».

Y ya que hemos mencionado el legendario «Super Kick Off», hay que decir que «World Cup USA» tendrá evidentes influencias de aquel programa. Sin embargo, Tiertex no se ha limitado a realizar una nueva versión de «Super Kick Off», sino que ha recogido lo mejor de este cartucho para elaborar un juego distinto, aunque mantendrá algunas características de la famosa producción de Tiertex.

De este modo, «World Cup USA» mostrará el juego desde un punto de vista aéreo, pero con una perspectiva ligeramente oblicua. Así, se consiguen dos objetivos fundamentales para el éxito de un "soccer-game": gracias a la vista aérea, el jugador tendrá la posibilidad de ver una extensa zona del campo, con lo cual será más sencillo realizar todo tipo de combinaciones y jugar en equipo. Por otro lado, la perspectiva oblicua permitirá identificar

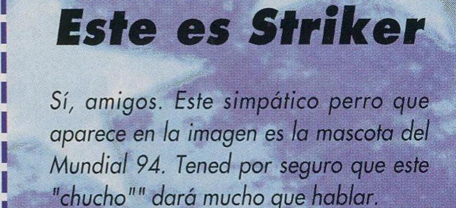
World Cup USA 94



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



Este es Striker

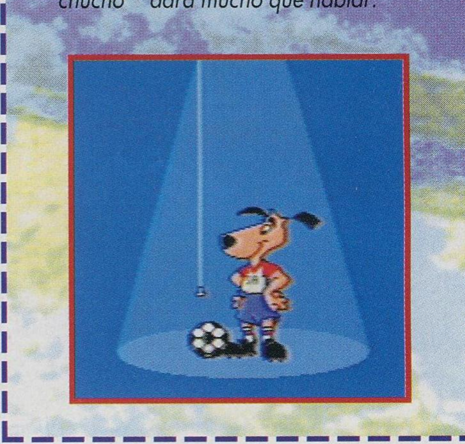
Sí, amigos. Este simpático perro que aparece en la imagen es la mascota del Mundial 94. Tened por seguro que este "chucho"" dará mucho que hablar.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

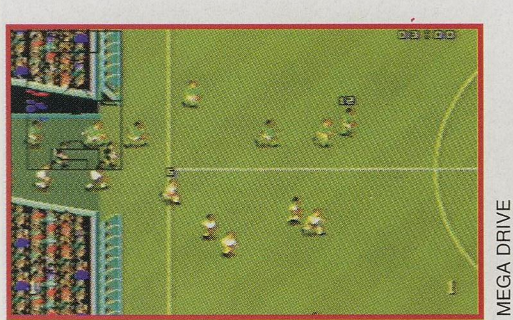




Espectáculo asegurado

«World Cup Usa '94» no ha querido dejar de lado un aspecto tan importante como el espectáculo. Así, en todo momento tendréis oportunidad de ver jugadas tan asombrosas como las de aquí arriba, con impresionantes remates de los delanteros y no menos buenas intervenciones de los porteros.

Ser el juego oficial del Mundial de fútbol y salir prácticamente en todos los soportes es un reto difícil de superar. Pero este «World Cup USA'94» lo ha hecho, y con nota.



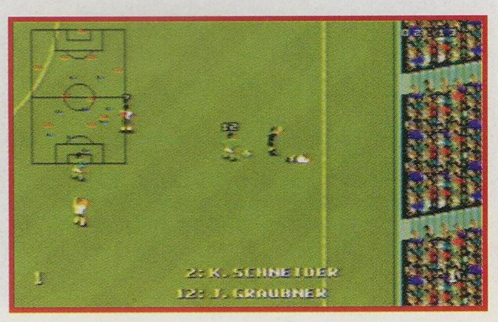
MEGA DRIVE

A través de esta curiosa perspectiva, se podrá ver la entrada y salida de los jugadores al comienzo y a la finalización del partido. Es el túnel de vestuarios.



Licencia oficial

U.S. Gold ha conseguido hacerse con la licencia oficial del Mundial USA '94. Este logo aparece en varias fases del juego.

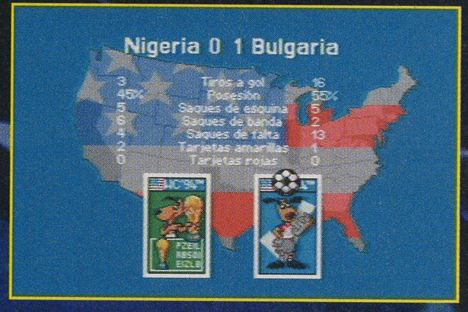


MEGA DRIVE

OPCIONES

«World Cup Usa '94» contará con un repertorio de opciones muy extenso, que incluirá todo tipo de variación de las reglas de juego e inmensas posibilidades tácticas. Como veis, todas estas opciones se muestran con nuestro amigo Striker de protagonista. Aunque al principio os resulte complicado adivinar el contenido de algunas caricaturas, pronto os haréis con este divertido lenguaje. Y si no, esperemos que el juego cuente con un enorme y explicativo cuaderno de instrucciones.


Variación de las reglas del juego



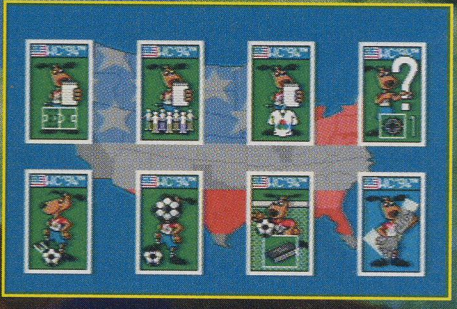
Estadísticas post-partido


Edición de equipos



Sustitución de jugadores


Sistemas de juego y formaciones


Opciones de control del juego


Modos de juego


Modos de juego II

a la perfección los movimientos de los jugadores, de manera que en cada momento tengamos la plena certeza de que un determinado jugador ha realizado un remate de cabeza en "plancha", un "taconazo", etc. Además, para explotar esta posibilidad se han incluido más de 15 movimientos diferentes por jugador, lo que en términos técnicos se traduce en unas 3.000 instantáneas, sólo para realizar la animación de los sprites.

A la hora de realizar este programa, U.S. Gold ha buscado un término medio entre la simulación pura, y la espectacularidad y rapidez del arcade.

Pero todo esto no serviría de nada si al juego no se le dota de una jugabilidad que satisfaga a todo tipo de usuarios, tanto a los amantes del fútbol rápido y fácil tipo arcade, como a los fans de la más pura simulación. Tiertex se ha decantado por ofrecer un control de juego muy parecido al de «Sensible Soccer» (sin duda el cartucho de fútbol más jugable de la historia). La fórmula consiste en facilitar el manejo al máximo, de modo que casi sea posible disputar un partido con la utilización de un solo botón, y al mismo tiempo conseguir que el control del juego sea progresivo, dificultando al principio las acciones, pero intentando que el jugador sienta que aprende algo nuevo después de cada encuentro. Esta última característica se potenciará con la inclusión de tres niveles de dificultad, que posibilitarán que el balón vaya más o menos pegado a los pies de los jugadores.

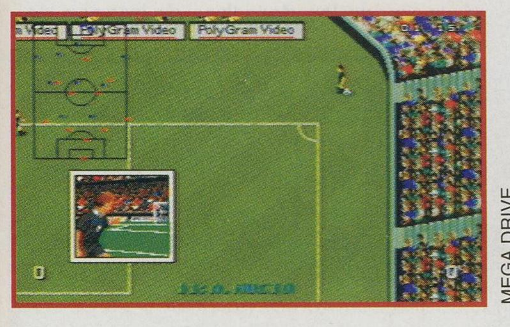
Por último, el extraordinario repertorio de opciones completará el que puede ser uno de los mejores juegos de fútbol de la historia de las consolas. Pero tened paciencia hasta el mes que viene, porque en el próximo número os ofreceremos un informe más completo de sus virtudes y defectos.

MEGA DRIVE



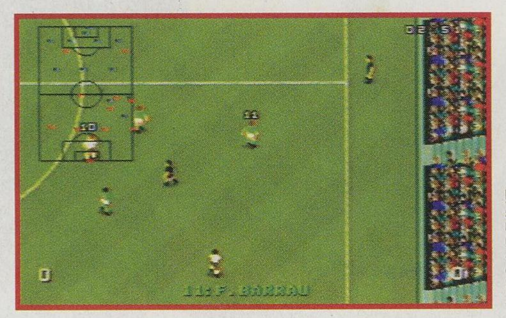
La moviola

Como es habitual últimamente en todos los juegos de fútbol, la opción de repetir jugadas estará incluida en este cartucho. Estas repeticiones podrán ser manuales o automáticas, y en todas será posible visionar los últimos 10 segundos de partido, desde que se pulsa start para detener el juego.

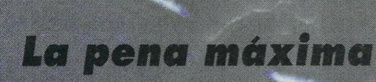


MEGA DRIVE

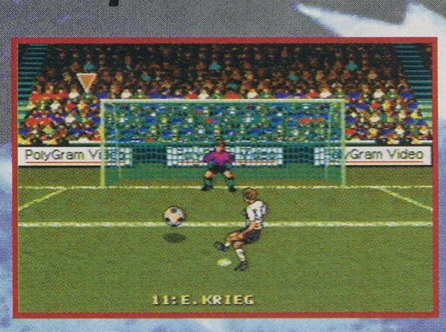
El árbitro señalará todas las infracciones que se produzcan durante el partido. A través de esta pequeña ventana, se podrán ver sus decisiones.



MEGA DRIVE



La pena máxima

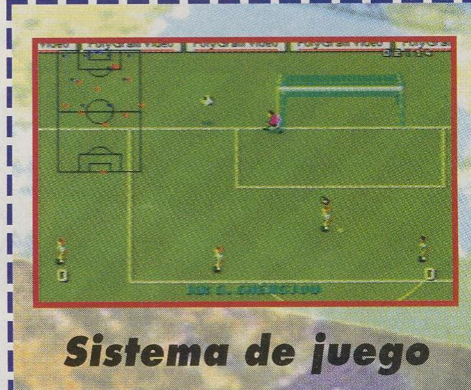


Éste es el único momento del juego en el que se cambia la perspectiva. En los lanzamientos de penalties, podremos ver un primer plano de la escena. Por suspuesto, en caso de que nuestro equipo sea el que ha cometido la falta, paseremos directamente a controlar al portero, aunque hayamos elegido la opción de portero automático.



SUPER NINTENDO

Después de cada partido los jugadores se retiran al vestuario para recibir las instrucciones del entrenador. Hay que prepararse para el próximo encuentro.



Sistema de juego

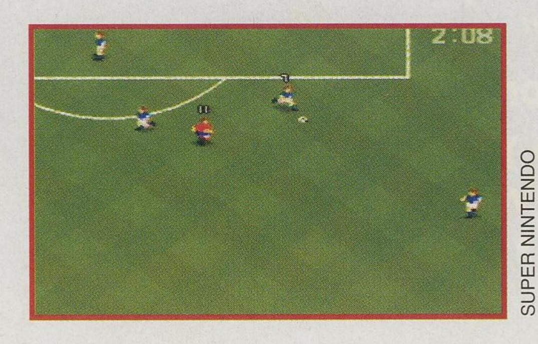


Mediante esta perspectiva aérea tendremos la oportunidad de ver el desarrollo del juego. En la pantalla siempre podremos tener una buena parte del terreno de juego, de forma que siempre veremos a varios jugadores de nuestro equipo, lo que facilita las combinaciones en corto. Además, el scroll es muy suave, de forma que no se producirán cambios bruscos de pantalla cuando hagamos un desplazamiento en largo.



SUPER NINTENDO

Tras la señalización de una falta peligrosa, los jugadores pasan a ocupar directamente un lugar en la barrera.. Es una ocasión muy peligrosa de gol.



SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

Los porteros son capaces de realizar paradas tan espectaculares como ésta o cometer fallos impensables. Es el riesgo de elegir portero automático.



La apuesta de Acclaim

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

Dos semanas después de que aparezca el cartucho de Super NES, «Champions World Class Soccer» (conocido como «Ryan Giggs»), saldrá a la venta la versión del mismo juego para los 16 bit de Sega. La más pura simulación de "soccer" puesta al servicio de Mega Drive, con un completo repertorio de selecciones nacionales y una calidad gráfica sobresaliente como virtudes a destacar.

La compañía norteamericana Acclaim tampoco ha querido perderse esta avalancha de Soccer-games, y junto al grupo de programación Park Place ha creado su propio juego de fútbol. Para ello, en primer lugar han conseguido los derechos de imagen de una estrella del fútbol mundial, el galés Ryan Giggs (delantero del Manchester United), con el fin de promocionar su juego. Con esa misma operación de marketing, en Francia han conseguido colocar al cartucho el sobrenombre de "Paris Saint Germain", uno de los clubes más importantes de aquel país, y en España se intentó hacer algo parecido con el jugador del Real Madrid Míchel, aunque finalmente no fructificó.

En segundo lugar, han optado por realizar un programa que esté más cerca de la simulación que del formato arcade, muy en la línea de «EA Soccer». De hecho, la perspectiva de «World Class Champions Soccer» será similar a la de aquel juego, aunque en esta ocasión se ha escogido un vista totalmente horizontal enfocada desde cierta altura, de modo que se abarca buena parte del terreno de juego.

Por otro lado, se dotará al programa de una calidad gráfica impecable, con el fin de representar fielmente todos los aspectos de un partido de fútbol. Sin duda, lo más llamativo en este sentido es la excelente animación de todos los jugadores, realizada con unos movimientos muy suaves y de gran realismo.

Y en cuanto a su contenido, el juego recogerá a las 32 selecciones nacionales de mayor nivel con sus respectivas características técnicas, incluyendo la posibilidad de participar en partidos amistosos o bien competir en un torneo idéntico al Campeonato del Mundo que organiza la FIFA. También contendrá algunos detalles curiosos, como la presencia de un locutor que comentará las incidencias antes, durante y al finalizar el partido, y la repetición de la mejor jugada en el descanso y a la conclusión del encuentro, al estilo de las retransmisiones deportivas.

Éstas son, a grandes rasgos, las características que presentará esta versión para Mega Drive del juego de Acclaim. El mes que viene, más.







WORLD CLASS CHAMPIONS SOCCER



Uno de los aspectos más destacables del juego es su calidad gráfica. Todos los movimientos y situaciones propias de un partido de fútbol quedan recogidos fielmente en este programa, gracias a la suavidad y realismo de las animaciones.

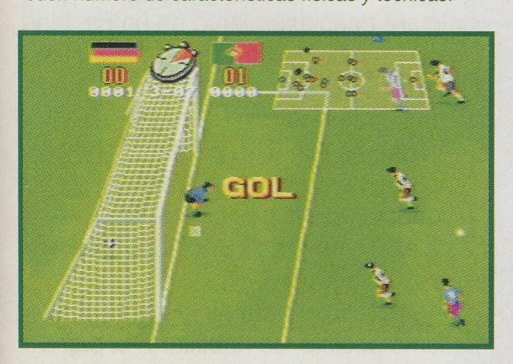
La fusión entre una gran compañía, Acclaim, y una estrella del fútbol mundial, Ryan Giggs, había despertado notables expectativas. Y lo cierto es que el espectacular resultado obtenido las ha justificado plenamente.



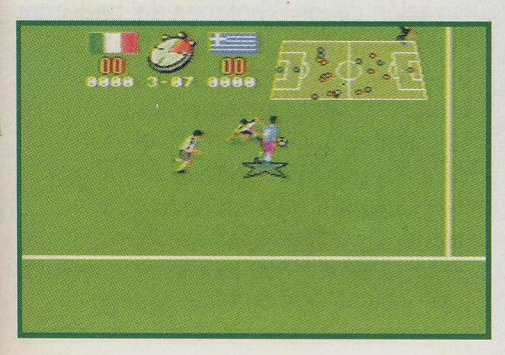
El juego ofrece la posibilidad de elegir entre 32 selecciones nacionales, de las cuales se aporta un buen número de características físicas y técnicas.



Una vez elegido el equipo con el que se va a disputar el encuentro, se debe confeccionar la estrategia (entre 4 posibilidades) y el tipo de control del portero.









El interés de Acclaim por ofrecer la mayor similitud con una retransmisión deportiva, les ha llevado a incluir la figura de un comentarista que aparece en diversas fases del juego, con fines informativos.



PREVIEW



El mejor fútbol en Super Nintendo

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

Después de muchos rumores y más de una noticia desmentida, el sueño se hará realidad: por fin los usuarios de Super Nintendo podrán disfrutar de un auténtico espectáculo deportivo en forma de video-juego. Los impresionantes 16 megas que poseerá «FIFA Soccer» darán el salto a la gran "N" incluyendo más de una sorpresa. Electronic Arts ha vuelto a dar el golpe.

Siempre se le ha achacado a Electronic Arts cierta dejadez a la hora de realizar para Super Nintendo las conversiones de los juegos que previamente había creado para Mega Drive. Sin embargo, en esta ocasión habrá que quitarse el sombrero ante este cartucho. EA sabe de sobra que con «FIFA Soccer» para Mega Drive ha conseguido crear el mejor programa de fútbol de toda la historia, y a la hora de adaptarlo para Super NES no quiere dejar pasar la oportunidad de realizar una auténtica obra maestra del videojuego.

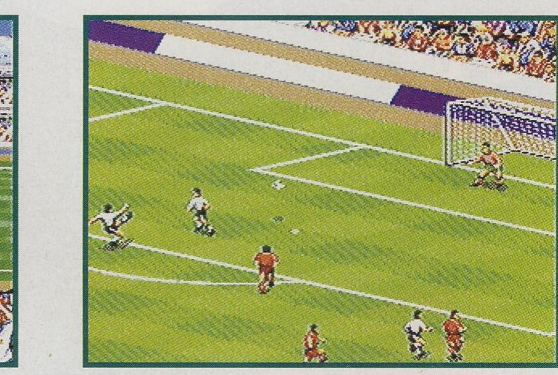
De nuevo nos encontraremos ante un súper cartucho de 16 megas, con una calidad técnica similar a la de su homónimo de Mega Drive: animaciones que utilizan hasta 17 instantáneas para un solo movimiento, sonido ambiente totalmente sampleado y un repertorio de opciones de lujo. Sin embargo, EA nos ha preparado alguna sorpresa que puede aumentar aún más su inmensa jugabilidad (si es que es posible). En primer lugar, se incluirá una especie de "barra de fuerza" que aparecerá cada vez que uno de nuestros jugadores tiene el balón en sus pies. El sistema para utilizarla es bastante sencillo: se mantendrá el botón pulsado hasta que la barra alcance el nivel deseado, y en el momento en que se suelte el jugador ejecutará la acción. De este modo se podrá controlar con mayor precisión cualquier desplazamiento de balón, bien sea en un pase largo, corto o en un tiro a puerta. Toda una innovación de la que, además, podrán prescindir quienes crean que es excesivamente complicada, ya que en el menú de opciones existe la posibilidad de emplearla o de practicar el juego clásico sin barra ninguna.

Por otro lado, y para alcanzar el mayor realismo posible, se habilitará la plena utilización de los 6 botones del pad, con lo que la gama de jugadas a realizar aumentará considerablemente.

Estas son las novedades más impactantes que presentará el «FIFA Soccer» para Super Nintendo. Pero si podéis esperar un poquito más, el mes que viene podréis disfrutar de una completa review con todos los secretos que esconde este fantástico juego.



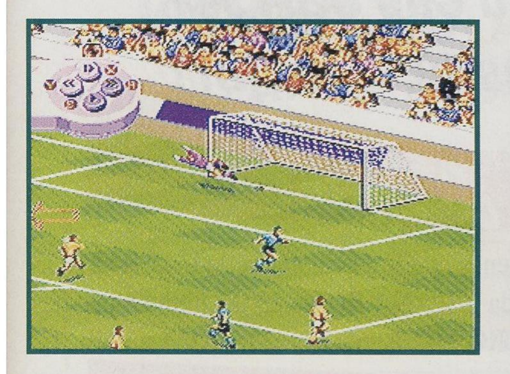






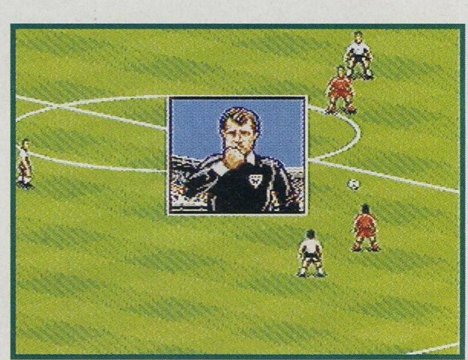
En esta pantalla podéis ver la "barra de fuerza" que aparece en la parte superior izquierda, cada vez que alguno de nuestros jugadores controla el balón. Con ella se puede precisar la potencia del disparo.

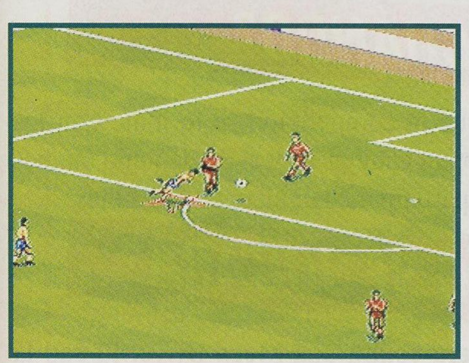
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

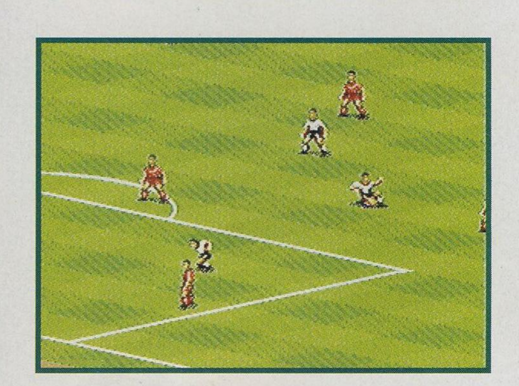




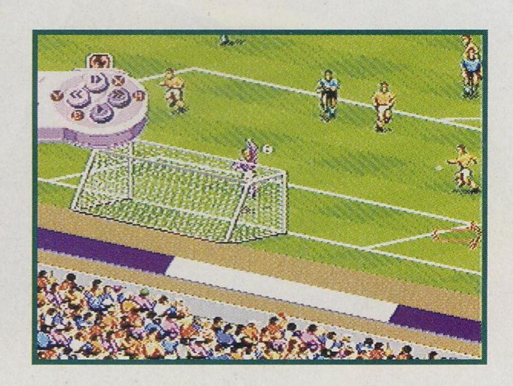
De nuevo Electronic Arts ha dotado a su programa de fútbol de un menú de opciones muy completo, que incluye la posibilidad de variar las reglas y condiciones del partido, y además cuenta con un gran número de equipos y competiciones.













España-Brasil. ¿Te atreves?

Te proponemos el reto del año... participar en el Campeonato Nacional «World Cup USA 94». ¿Seras tú el mejor?

¿DÓNDE?

Para participar sólo tienes que ir a cualquiera de los CENTROS MAIL que hay en toda ESPAÑA (busca en las últimas páginas de la revista el CENTRO MAIL más cercano a tu domicilio).

¿CUÁNDO?

Como no queremos que la competición se te junte con los exámenes, ésta se celebrará entre el 13 y el 30 de junio (ambos incluidos). Podrás ir a participar cualquiera de estos días.

¿CÓMO SE JUGARÁ?

Cada participante jugará contra una Mega Drive: tú con la selección de ESPAÑA y la máquina con la de BRASIL. Tendrás que jugar 2 partidos de 6 seis minutos cada uno. La puntuación total se obtendrá de la diferencia de goles de los dos partidos.

¿QUÉ PUEDO GANAR?

A parte de divertirte y demostrar que eres de los mejores, hay muchos premios en juego: nada más y nada menos que un alucinante MULTIMEGA y un montón de regalos exclusivos de WORLD CUP USA 94. (Mira en las bases).

WorldCupUSA94

Cupón descuento Mail Soft.
Juego Mega Drive.
Válido hasta el 31/8/94



Tanto si participas como si no, te regalamos este cupón con 1.000 pts. de descuento en la compra del cartucho para MegaDrive en cualquier CENTRO MAIL.

¡Estos Mega Premios pueden ser tuyos!





El Pack Multimega de SEGA consiste en: un Multimega, Sonic2 (Mega Drive), Ecco the Dolphin (Mega CD), Road Avenger (Mega CD) y una demo jugable de CORE.

Cupón Campeonato
WorldCupUSA94

PARTICIPANTE

Nombre...
Apellidos...
Calle..
Población..
Teléfono ....
CENTRO MAIL: ....

Este cupón no será válido sin el sello del CENTRO MAIL

CENTRO MAIL

Nombre...
Apellidos...
Calle..
Población..
Teléfono ....
CENTRO MAIL: ....
1ª Partida:..
Gol-average..
2ª Partida:..
Gol-average..
SUMA: ....







BASES DE LA COMPETICIÓN «WORLD CUP USA 94»

1. - Podrán participar en la competición todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que se presenten en cualquier centro MAIL entre el 13 y el 30 de Junio (ambos incluidos) , con el cupón que aparece en la revista.

2º - Todos los participantes jugarán en las mismas condiciones y en formato Megadrive.

3º- Los participantes jugarán dos partidas (cada una de 6 minutos) . La máquina representará la selección de Brasil y el jugador representará la selección de España.

4º- La puntuación se obtendrá sumando el gol-average de las dos partidas.

5º- El primer clasificado (ganador nacional) será premiado con un Pack Multimega + un set de productos Word Cup USA (llavero, caja de pins exclusivos, peluche,gorra, camiseta, mochila y agenda) y una suscripción anual a la revista HOBBY CONSOLAS. Además se elegirá el mejor jugador de cada centro MAIL, que será premiado con un balón oficial World Cup USA 94. Las siguientes 30 mejores puntuaciones de toda España obtendrán una camiseta World Cup USA. Las 50 siguientes un llavero World Cup USA. Y por último, los 75 siguientes ganarán una gorra Wold Cup USA.

6º - En caso de empate, en la asignación del primer y segundo premio, se jugará el desempate. Si el empate se produce en el resto de premios el desempate se hará informáticamente.

7. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho campeonato.



SUPER NINTENDO

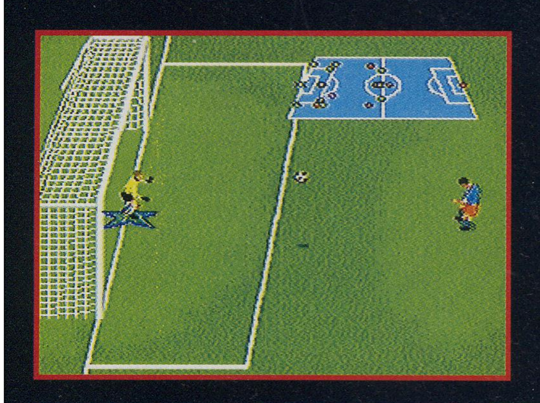
CHAMPIONS world class soccer

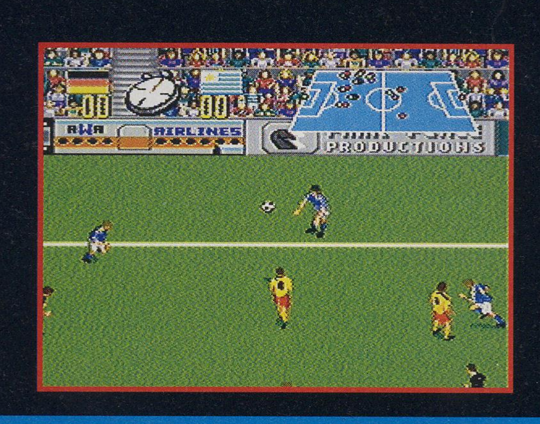
Tras el enorme éxito cosechado con el cartucho «NBA Jam», Acclaim vuelve al género deportivo, aunque esta vez alejándose del súper-espectáculo ficticio de aquel programa. «Champions World Class Soccer» (también conocido como «Ryan Giggs») es un simulador de fútbol que refleja con sobriedad y realismo las diferentes situaciones de un encuentro de competición.

Para conseguir tal efecto, el equipo de programación Park Place ha realizado un excelente trabajo gráfico, a través de un diseño proporcionado y real de los jugadores y el terreno de juego, y ha dotado a los jugadores de un movimiento suave y bien enlazado que les permite ejecutar con facilidad todo tipo de acciones (pases, remates, espectaculares estiradas en el caso de los porteros...).

Como buen simulador que se precie, el control del juego no es sencillo, más bien todo lo contrario. El desarrollo es lento, y aunque el balón permanece pegado a los pies cuando está en posesión de un jugador, es complicado realizar jugadas individuales, puesto que los contrarios son muy difíciles de superar. Sin embargo, existe la opción de utilizar el botón "X" para que el jugador que lleva el balón efectúe sorprendentes driblings ante las entradas de un contario.

Pronto comprobarás que los botones de pase y selección de jugador se utilizan a menudo, mientras el de disparo pasa prácticamente desapercibido, y que las jugadas al primer toque están mucho mejor realizadas que los tiros a puerta en carrera. Pero lo que está claro es que se trata de un juego que ofrece muchas posibilidades, siempre dentro del campo de la simulación.



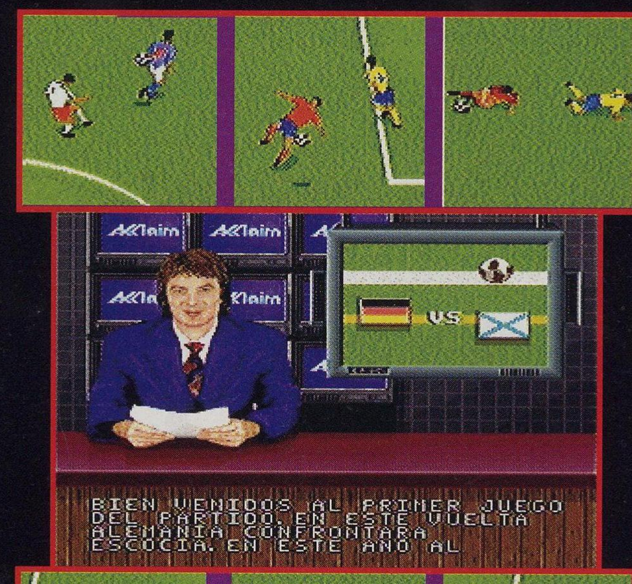


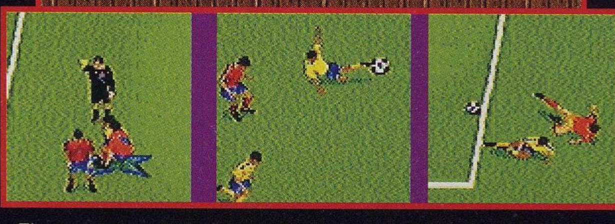




Uno de los detalles más curiosos del juego es que en el descanso y al finalizar el encuentro tendremos la oportunidad de visionar la mejor jugada del partido. Como en las mejores retransmisiones deportivas.





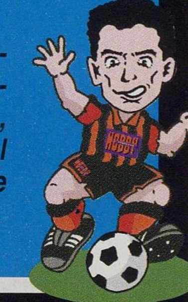


El comentarista de Acclaim aparece en diversas fases del juego para realizar los pertinentes comentarios sobre las selecciones que están disputando el encuentro. Sobre todo, si en él se producen jugadas tan espectaculares como las que podéis ver aquí arriba.

Auténtica simulación deportiva

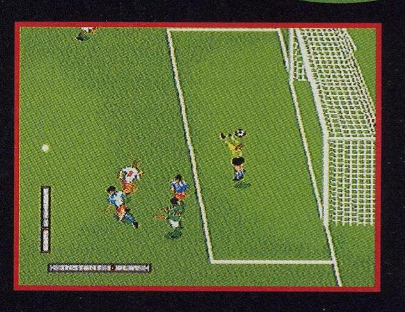
World Class Soccer sigue la estela dejada por el programa de EA, «FIFA Soccer», pero pasándose a la línea dura de la simulación. El costoso y complicado control del juego puede desesperar a más de uno en la primera partida, pero quien tenga la paciencia de perseverar, descubrirá un notable cartucho de fútbol con multitud de posibilidades. Por otro lado la realización técnica es excelente, sobre todo en el aspecto gráfico, donde se ha conseguido un diseño de matrícula de honor.

Lolocop









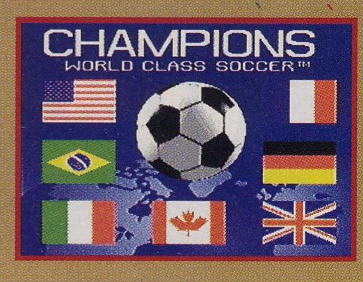


Opciones

Al contrario que otros cartuchos, «World Class Soccer» no es un juego repleto de opciones. Aun así, dispone de la posibilidad de cambiar las forrmaciones, el control del portero y variar algunas reglas del juego.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ACCLAIM
Park Place Pr.

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 32 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 93
Tanto el diseño de los jugadores como los movimientos son excelentes.

Música — 78
Tan solo aparece al comienzo del juego y es prácticamente imperceptible.

Sonido FX — 90
Los efectos de sonido están perfectamente digitalizados, y se han cuidado todos los detalles.

Jugabilidad — 83
Al principio puede parecer bastante complicado, pero con paciencia se puede adquirir cierta habilidad.

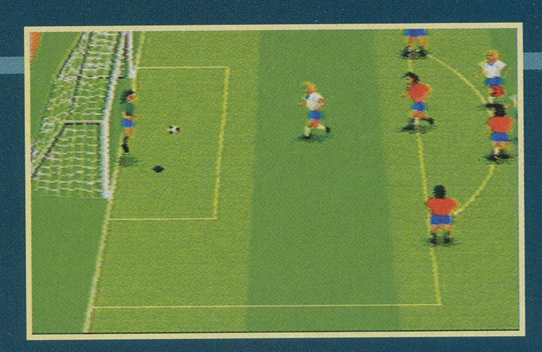
Adicción — 84
Se echa en falta algún tipo más de competición y la posibilidad de 4 jugadores. Aun así, es alta.

Total — 86
Un simulador duro de roer, pero que hará las delicias de aquellos que gusten de los auténticos simuladores de fútbol.

Lo Mejor
- **Sin duda, la excelente realización técnica, sobre todo en su aspecto gráfico.**

Lo Peor
- **Aunque nos pongamos pesados, volvemos a reiterar que se trata de un simulador de portivo, por lo que su control requiere cierto tiempo.**







SEGA MEGA DRIVE

World championship SOCCER

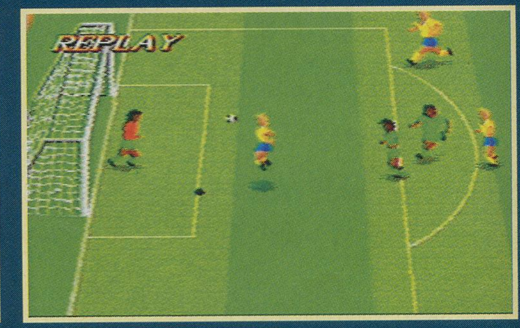
Sega Sports ha unido sus fuerzas a las de algunos miembros del equipo de programación de «Sensible Soccer», para realizar este juego de fútbol. Por esta razón, hubo quien se apresuró a anunciar la segunda parte del «Sensible», circunstancia que en absoluto es cierta. «World Championship Soccer», eso sí, ha recogido algunas características de aquel programa para incluirlas en su propio repertorio.

Estamos ante un juego que representa todo lo contario a lo que se supone que debe ser un simulador deportivo. Gráficamente, existe una clara (y voluntaria) desproporción entre las dimensiones del campo y de los jugadores. Así, nos encontramos con unos "muñecotes" enormes que deambulan por un campo que más bien parece de fútbol sala. Por otro lado, los movimientos de los jugadores son toscos y poco variados, a pesar de su mencionado tamaño.

Con todo esto que os hemos contado, más de uno se preguntará "¿Y esto es un buen juego?" Pues, aunque parezca lo contrario, sí. Sega Sports se ha olvidado de complicados controles y ha habilitado un botón para tirar y otro para pasar, como mandan los cánones. Aquí no hay necesidad de seleccionar previamente a los jugadores antes de que les llegue el balón, ni de hacer virguerías para realizar una elaborada jugada. En el nivel fácil, incluso es posible que el portero salga con el balón controlado, drible a todo el equipo y consiga un gol de bandera. Además, y aunque la dificultad pueda ajustarse, el control de nuestro equipo siempre es sencillo, y tan solo aumentará el nivel de los rivales. Por eso, no os extrañe que los partidos acaben con un auténtico rosario de goles, claro símbolo de que la diversión está asegurada.



Con esta completa gama de formaciones, podéis adoptar todo tipo de sistemas de juego. Incluso durante el transcurso del encuentro.

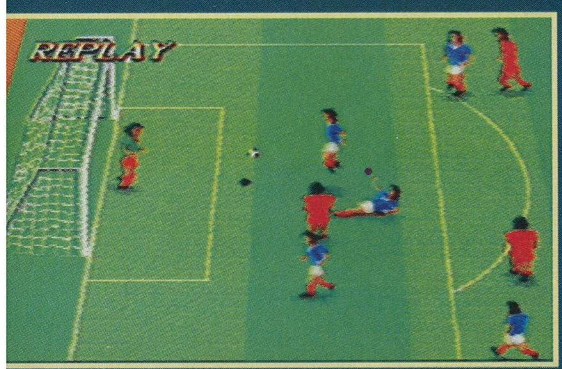


El remate de cabeza es una de las jugadas más espectaculares del juego. Para ejecutarlo, pulsad el botón de disparo cuando el balón esté en el aire.





La posibilidad de tomar parte en los tres últimos campeonatos del mundo es una de las opciones más atractivas de este juego. Como veis, los grupos son los de entonces.







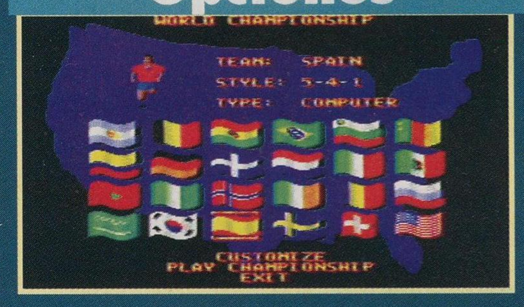


Si quieres inflarte a marcar goles sin preocuparte en exceso del realismo del juego, éste es tu cartucho.





Opciones



Pese a no contar con un gran número de opciones, en el juego se encuentran las 32 selecciones más potentes del mundo, así como la posibilidad de ajustar el nivel de dificultad que ofrecerán todas ellas.



Para todos los públicos

***S**ega no se ha complicado la vida a la hora de realizar su programa de fútbol. Simplemente ha optado por la vía más fácil: la diversión. Y es que el juego se desarrolla con rapidez, el manejo es sencillo, la dificultad está ajustada y los goles van cayendo "como churros".*

Por supuesto, no esperéis un derroche técnico (salvo el sonido, que sí raya a buen nivel), pero podéis estar seguros de que este juego gustará, incluso, a aquellos que el fútbol ni les va ni les viene. Quizá los puristas del género pongan alguna pega, pero la posibilidad de participar en los tres últimos campeonatos del mundo puede que acalle sus críticas. Y es que no siempre lo sencillo tiene porqué ser malo.

Lolocop

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
SEGA
Sega Sports
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 32 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 79
Todos los jugadores son exactamente iguales, y los movimientos son poco variados.

Música — 78
Una vez más, apenas tiene incidencia en el juego, aunque se puede incluir en los partidos.

Sonido FX — 86
Notable representación del griterío del público, y no menos malo el golpeo del balón.

Jugabilidad — 89
El manejo es muy sencillo, el control del juego es fácil de adquirir, y cuenta con tres niveles de dificultad.

Adicción — 87
La posibilidad de organizar campeonatos en los que pueden participar hasta 32 amigos lo dice todo.

Total — 85
Un divertido juego de fútbol, que basa sus virtudes en su sencillez y en su desarrollo super ameno.

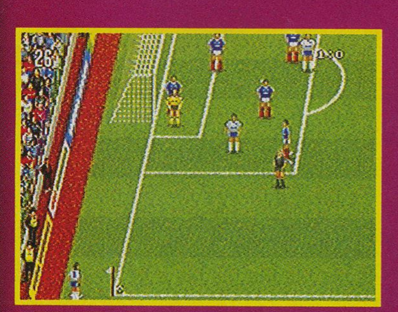
Lo Mejor
- El control sencillo y adictivo.
- La posibilidad de organizar campeonatos.

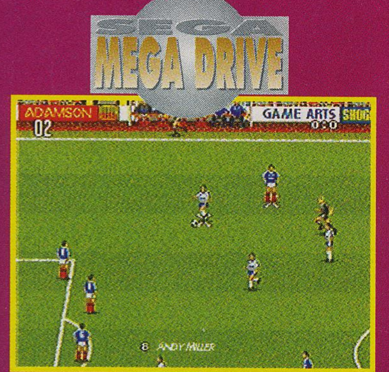
Lo Peor
- No es aconsejable para los puristas del género. Puede que les resulte poco real.

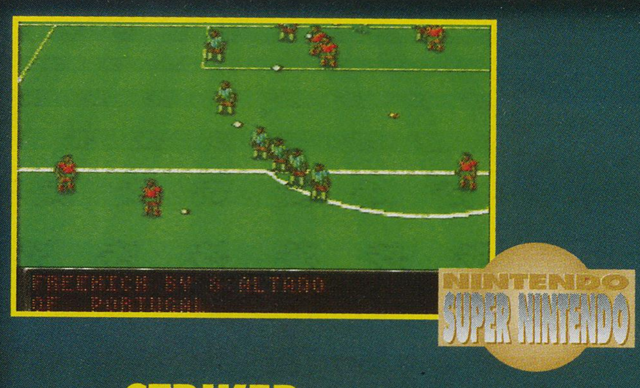
LASERS & PHASERS

EUROPEAN CLUB SOCCER MD

Hay una forma de proporcionar a tu equipo las cualidades más alucinantes, y que tengan gran potencia de disparo. Introduce estos códigos en la pantalla de passwords:
-THREE.
-SHREDDED.
-WHEAT.







STRIKER

Para conseguir ser más rápido que cualquier otro equipo, colocad estas claves en la pantalla de passwords,

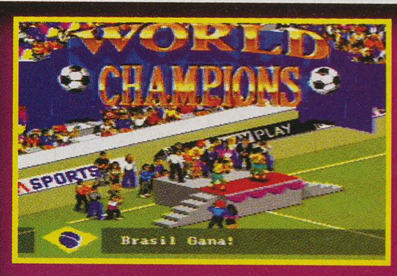
-BCDFGHJK.
LMNPQRST.
-VWXYZBBB.
BBBBBBBB.
-BBBBBBBB.



SUPER SOCCER

¿Qué os parecería jugar un partido contra los árbitros? Pues es muy sencillo. Tan solo tenéis que escoger el modo Exhibition y elegir la opción "1pl vs 2pl". Selecionad equipo con el primer pad, y con el pad 2 pulsad start, select y el botón B al mismo tiempo. Así podréis desquitaros de las injusticias que cometen los árbitros, infringiéndoles una buena goleada.







FIFA SOCCER

Si después de varios meses todavía no habéis conseguido ningún campeonato, tomad buena nota de estos passwords que os permitirán llegar a las finales con dos equipos diferentes.

Clasificación:	Alemania vs Marruecos	JH7BWJMZ.
	Alemania vs Rusia	JH7BWP69.
Playoff:	Alemania vs Hungría	JH7BWYP1W.
Cuartos de final:	Alemania vs USA	JH7BW1619.
Semifinal:	Alemania vs Italia	JH7BW261B8.
Final:	Alemania vs Dinamarca	JH7BW5P1GH.
Clasificación:	Argentina vs Hungría	HYRBCHDR
	Argentina vs México	HYRBCQDJ.
Playoff;	Argentina vs Hong Kong	HYRBCDTY.
Cuartos de final:	Argentina vs Marruecos	HYRBC1DRW.
Semifinal:	Argentina vs Polonia:	HYRBC3DSBS.
Final:	Argentina vs España:	HYRBC4YSG4.

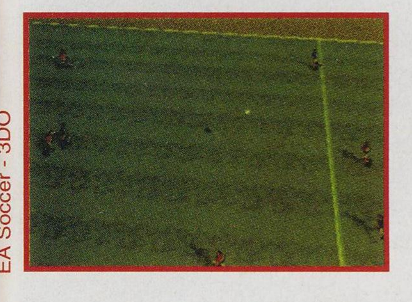
GAME MASTERS
por M.A.D.

LA NUEVA ERA DE LOS FÚTBOL-GAMES (I)


John Harkes - Amiga CD 32

Como era de esperar, los soccer-games ya tienen un hueco en el hardware del futuro. Dos son los soportes que incluyen entre sus listas de lanzamientos varios juegos de este género: «Sensible Soccer» y «John Harkes» para Amiga CD 32, y «EA Soccer» para 3DO.

El **«Sensible Soccer»** es, probablemente, el programa de fútbol más laureado de la historia del software. Por esta razón, no es de extrañar que la compañía alemana **Commodore** haya decidido incluirlo como uno de sus primeros títulos para su


EA Soccer - 3DO

nuevo y flamante **Amiga CD 32.** No en vano, fue en su tiempo uno de los juegos más importantes para el legendario ordenador Commodore Amiga.

Esta nueva versión es una excelente creación que contiene las mejores virtudes del original programa de ordenador. El control del juego es difícil, costoso, excelente en una palabra. Un juego **para auténticos expertos del género.** Además, se han aprovechado las posibilidades de este nuevo soporte, para ofrecer una gama de colores más amplia y un sonido realmente asombroso. Un juego **imprescindible** para el afortunado poseedor de un Amiga CD 32.

Sensible S. - Amiga CD 32

Precisamente, un desconocido grupo de programación que intervino en esta versión de «Sensible Soccer» para Amiga CD, conocido como **Apache Software**, es el responsable de un nuevo juego de fútbol llamado **«John Harkes World Cup Soccer»**. Se trata de **un auténtico simulador,** en el que los jugadores van acumulando cansancio conforme van pasando los minutos y donde cada futbolista tiene sus propias características físicas y técnicas.

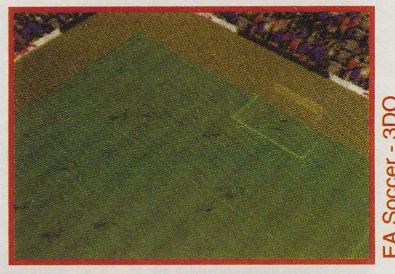
Todos los movimientos han sido realizados con verdadera precisión y realismo, de tal modo que el balón no permanece pegado a los pies en ningún momento del juego. La perspectiva es muy similar a la de «Sensible Soccer», aunque los jugadores tienen un tamaño mayor y un diseño mucho más elaborado. En fin, **otra auténtica joya para el Amiga CD 32.**

FIFA Soccer en 3DO

Sabiendo que **Electronic Arts** es una de las compañías implicadas en el **sistema 3D0**, sólo era cuestión de tiempo que uno de sus más exitosos programas tuviera su versión para este nuevo soporte. Lo que ya no estaba tan claro es que EA estuviera realizando el mejor y más alucinante juego de fútbol de toda la historia.

Una vez más, se ha optado por buscar el máximo realismo, para lo cual se ha logrado llevar a cabo todo tipo de **"virguerías" gráficas**, como zooms, rotaciones y escalas, de manera que podamos disponer de **multitud de perspectivas** en cada encuentro. El jugador posee el control total de las "cámaras", y de él dependen todos estos efectos visuales. Otro detalle increíble es el **movimiento de las sombras de los jugadores**, que varían su posición según el lugar en que se encuentren los personajes. Tras dos meses de trabajo, éstas son las primeras imágenes.

No me perdáis de vista, el mes que viene os seguiré contando interesantes asuntos sobre el fútbol del futuro.


EA Soccer - 3DO


EA Soccer - 3DO

EA Soccer - 3DO





¿Qué tal, amigos? ¿Metidos en plena fiebre futbolera, eh? Pues a mí ya me veis, tan metido, tan metido, que hasta me he animado a darle unas pataditas al balón. Arte en el cual, modestia aparte, soy un gran especialista. Aunque, bueno, ejem, lo de la imagen... es un pequeño accidente que le puede pasar a cualquiera, ¿no?
En fin, lo mejor será que vuelva con las consolas, que es lo mío.





Súper futbolero

Malas, Yen. Tengo la Super y la Game Boy, y he dicho malas porque quiero comprarme un juego y estoy indeciso. Como ves, me encantan los juegos de fútbol. **1-** Dime algo sobre el «Super Soccer» y no me remitas a HC 15, que ya la tengo. **2-** Eso de no tener pegado el balón a los pies del jugador me suena al bodrio del «Kick Off». ¿Son divertidos los juegos así? **3-** Con los gráficos tan diminutos del «Sensible», ¿es un buen juego?
José Manuel Alonso (Madrid).

1- Pese a ser un juego "antiguo" es uno de los mejores simuladores de fútbol para la Super. Tiene la divertida opción de jugar dos contra la máquina, el balón permanece pegado a los pies (veo que eso te interesa) y recoge una buena cantidad de animaciones.
Tiene en su contra que es más lento que la mayoría de los juegos actuales y que su perspectiva es muy especial.
2- Sí, son divertidos como demuestra «Sensible Soccer». El problema es que hay que aprender a controlarlo y no puedes hacer la "chulería" de recorrerte el campo con un jugador controlando el balón. Pero son más rápidos, porque es imprescindible jugar al pase.
3- Yo te diría que es el mejor. Pero como eso es una opinión demasiado subjetiva, me conformaré con asegurarte que sí, es un buen juego. En el «Sensible Soccer» lo de menos son los gráficos.

Balonazos varios

- Juan José Quintana (Canarias): ¿Qué juego me recomiendas, «E.A. Soccer» o «Pelé»?
La respuesta es sencillísima, sin dudar «E.A. Soccer». Es el mejor juego de fútbol hasta el momento, mientras el «Pelé» flojea en muchos aspectos.

- Pere Canadell (Barcelona): Tengo el «Super Soccer» y el «Sensible Soccer», ¿qué otros buenos juegos de fútbol me recomiendas?
Entre la gran oferta que has podido ver en estas páginas, yo me decantaría por esperar hasta junio y hacerme con el «E.A. Soccer» sin olvidarme del «World Class Soccer» y el «World Cup USA'94».

- Vicente Bordera (Valencia): ¿Saldrá algún juego del Mundial de fútbol para Mega Drive?
¡Ah!, ¿que hay un Mundial y juegos de fútbol?

- Diego Berja (Jaén): ¿Cuántos equipos se pueden elegir en el «E.A. Soccer» de Super Nintendo?
Los mismos que en el de Mega Drive, nada más y nada menos que 40.

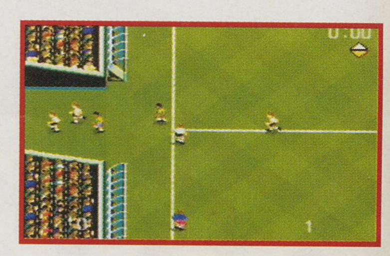
- Pedro Molina (Vigo): ¿Cuál será el juego oficial del Mundial de EEUU?
La licencia la ha conseguido U.S. Gold, y el juego se llama «World Cup USA'94».

- Héctor Zorrilla (Madrid): ¿Cuándo va a salir el «Super Soccer 2» de Super Nintendo?
No es probable que llegue a nuestro país, sobre todo por el excesivo parecido que tiene con la primera parte. La principal diferencia es que pueden jugar en él hasta cuatro jugadores simultáneos.

Un seguidor del «E.A. Soccer»

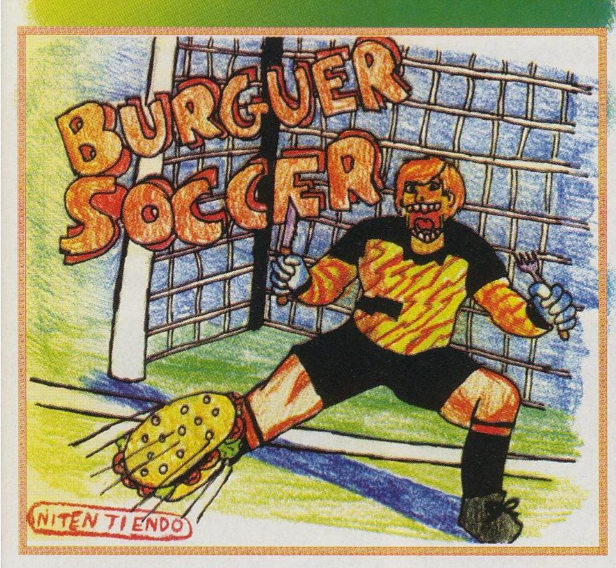
Hola Yen, tengo la Mega Drive, la Super Nintendo y la NES. A ver si puedes resolverme algunas dudas. **1-** ¿Para cuándo el «E.A.» para Super? ¿Será mejor o peor que el de Mega Drive? **2-** ¿Va a salir algún juego de fútbol que tenga equipos europeos y sea técnicamente como el «E.A.»? **Ventura Carrasco (Barcelona)**

1- Como ya habrás podido leer en este especial, es para junio. Sigue teniendo la altísima calidad que caracterizó al de Mega Drive, pero incluye novedades de gran interés.
2- La avalancha de cartuchos de fútbol que estamos experimentado viene a raíz del Mundial, por lo que se trata de juegos de selecciones nacionales. De equipos europeos tienes el «Sensible», pero no es el estilo simulador que tú buscas.



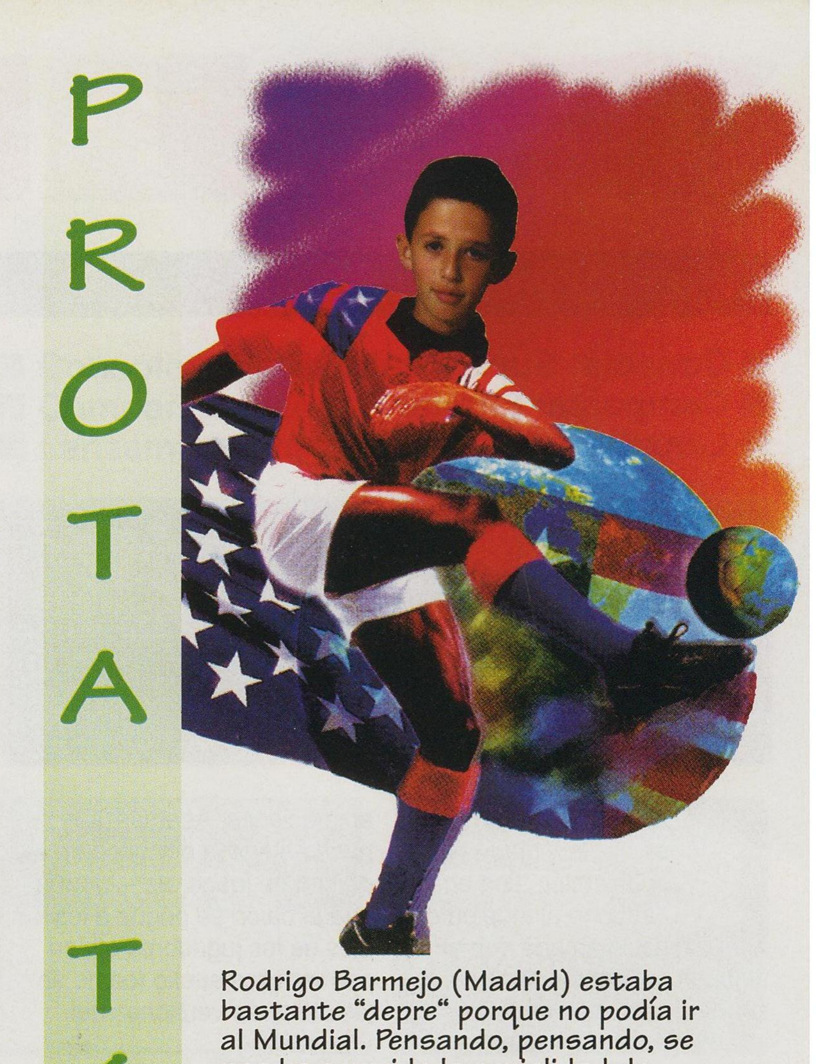


EL DIBUJO FUTBOLERO



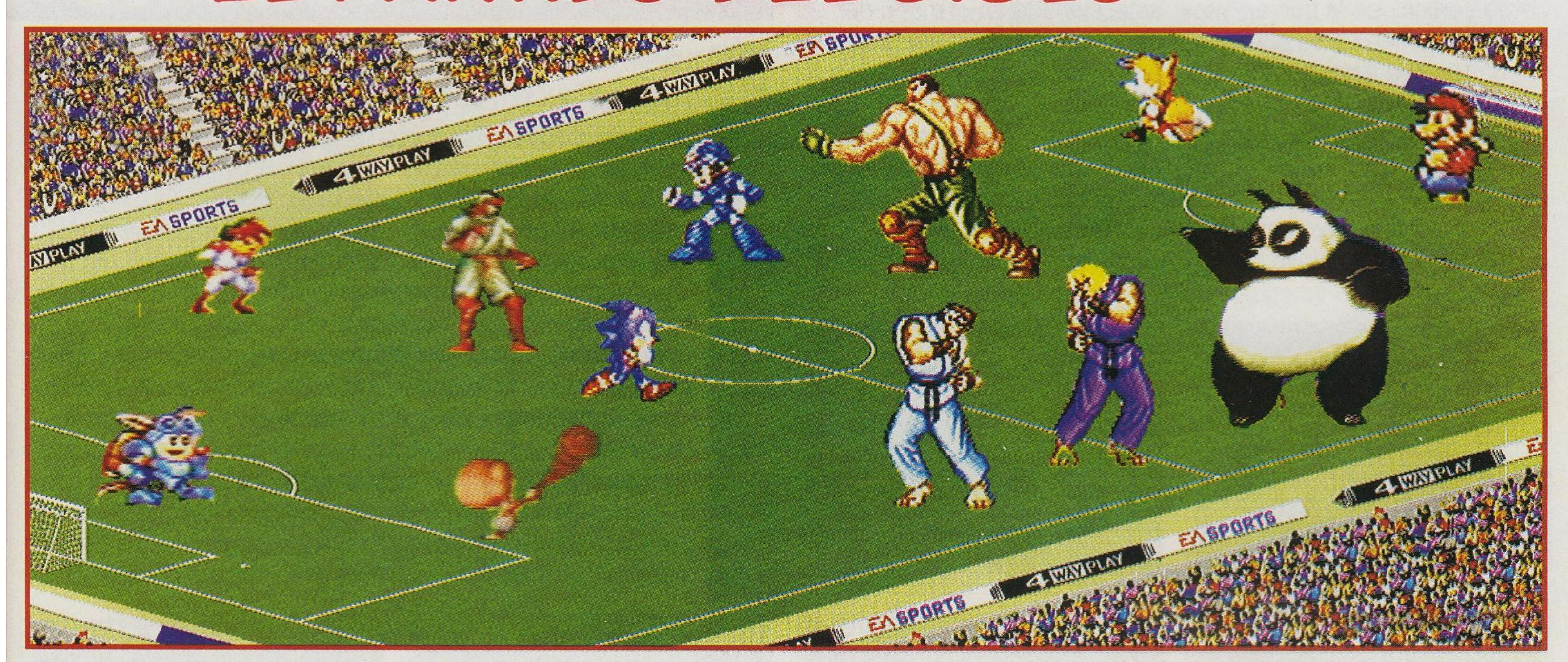
Luis Sebastián Martínez (Murcia) ha sabido unir a la perfección las dos cosas más divertidas del fútbol: los goles y el "bocata" del descanso. ¡Pues que aproveche!

PROTA TÚ



Rodrigo Barmejo (Madrid) estaba bastante "depre" porque no podía ir al Mundial. Pensando, pensando, se nos ha ocurrido la genialidad de introducirlo en el juego «Ofical: World Cup USA'94». Pasaje asegurado.

EL PARTIDO DEL SIGLO



Selección Sega

1. Rocket Night: Con sus reactores lo para todo.
2. Son of Chuck: El defensa más "leñero" de la Liga.
3. Gunstar: Un lateral con botas de héroe.
4. Shinobi: Centra con la precisión de un shuriken.
5. Ryo: Su patada voladora lo remata todo.
6. Sonic: Nunca habéis visto delantero más rápido.

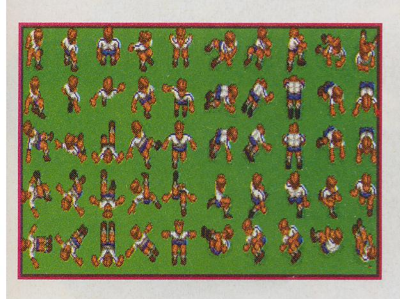
Selección Nintendo

1. Mario: Tiene el problema de que sale "a por setas".
2. Tails: Discutió con el míster y cambió de camiseta.
3. Genma: Lento, pero ¿quién "osa" quitarle el balón?
4. Haggar: Juega al patadón con más ganas que acierto.
5. Ken: Pasa más tiempo ocupado en Ryo que jugando.
6. Megaman: Es demasiado "mecánico" en su juego.

SUPER

EMPIRE SOCCER

- **Consola: Super NIntendo**
- **Compañía: Empire**
- **Lanzamiento: Sin determinar**

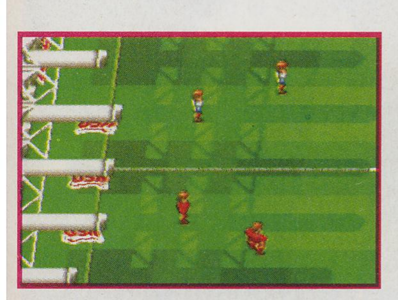


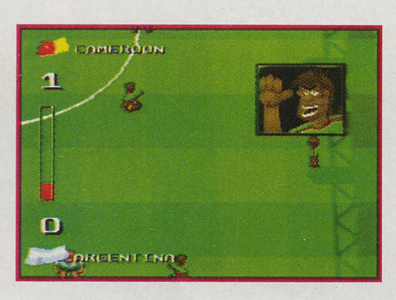


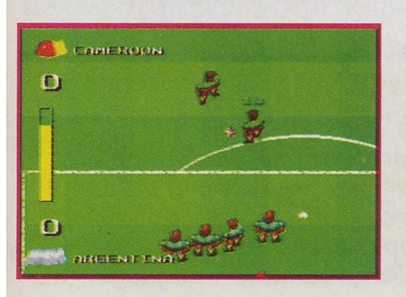
La creación de Empire se ha decantado por la diversión, con un cartucho al más puro estilo arcade que en algunos momentos tiene cierta similitud con el prestigioso «Sensible Soccer». Sin embargo, «Empire Soccer» posee las suficientes cualidades como para tener su propia identidad.

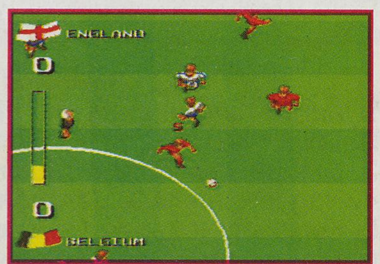
El juego se desarrolla a través de una perspectiva aérea vertical, en la que en algunos momentos se puede ver parte de la estructura del estadio. La rapidez de las acciones es endiablada, pero aun así los jugadores están capacitados para realizar todo tipo de movimientos, como podéis ver en la pantalla de animaciones. Además, se puede elegir la dificultad en el control de juego, de tal forma que el balón se pegue a los pies de los jugadores o bien permanezca suelto (como en las primeras versiones del «Sensible»).

Pero para detalle original, está la posibilidad de realizar movimientos especiales (tiros con efecto, explosivos sprints, potentes disparos, etc.) que previamente se han seleccionado en el menú de opciones, y que se ejecutan presionando el botón "A". También resultan divertidas las caricaturas que aparecen al marcar un gol (incluidas las provocaciones al contrario) y la notable digitalización del sonido ambiente del público.







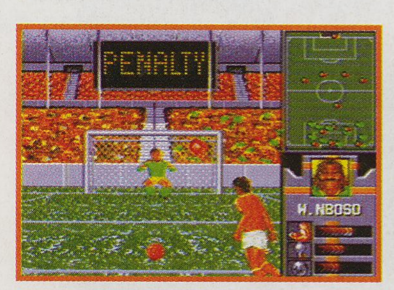


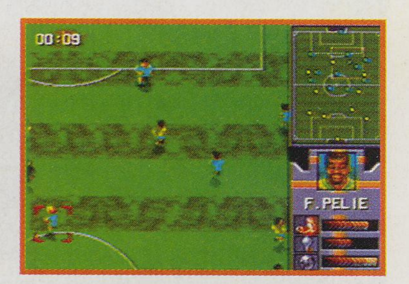
PRO MOV

- **Consola: Mega Drive**
- **Compañía: Asciiware**
- **Lanzamiento: Sin determinar**

Aunque esta compañía está más orientada a realizar todo tipo de periféricos (seguro que os suenan los Ascii Pads), también se ha decidido a crear su propio juego de fútbol, que probablemente nunca llegará a nuestro país. Se trata de «Pro Moves Soccer», un extraño cartucho que a través de una perspectiva aérea vertical se ha decantado por la simulación más pura.

El control del juego es realmente complicado, ya que el balón es difícil de dominar y los jugadores se mueven con inercia, es decir, les cuesta coger velocidad y después es difícil detenerles en el punto deseado. En la parte derecha de la pantalla, aparece un radar donde se puede localizar la situación de todos los





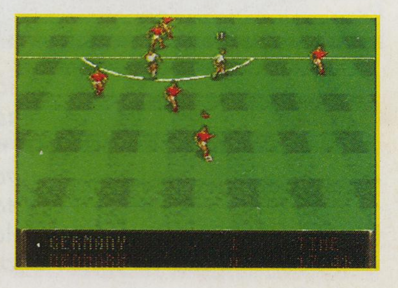
WORLD C

- **Consola: Super Nintendo**
- **Compañía: Elite**
- **Lanzamiento: Sin determinar**

La compañía inglesa Elite vuelve a la carga con un nuevo juego de fútbol, tras el éxito cosechado con la primera parte (sobre todo en Gran Bretaña, donde arrasaron en ventas en el 93). «World Cup Striker» presenta bastantes novedades con respecto a su predecesor, aunque sigue manteniendo la misma perspectiva frontal plana en 3-D.

En primer lugar, se ha dado un pequeño "empujón" a la jugabilidad, facilitando el juego en corto y consiguiendo un mayor realismo en los lanzamientos a puerta, que ya no se estrellan siempre contra el larguero como sucedía en la primera parte. También se ha mejorado la calidad técnica, con la inclusión de unos sprites más definidos y que se

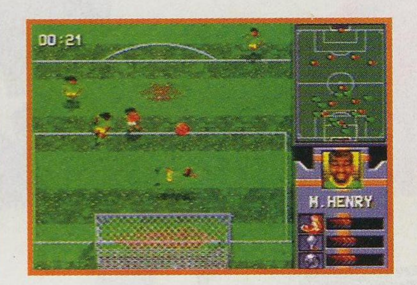




V I E W



SOCCER



jugadores en el campo, así como la imagen del jugador que en ese momento lleva el balón con todas sus características personales.

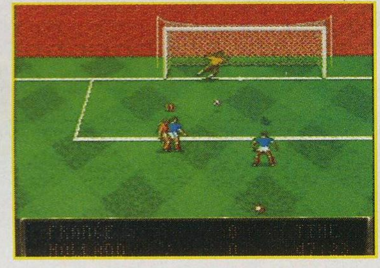
Por lo demás, los jugadores realizan una amplia gama de movimientos, desde "chilenas" hasta remates de cabeza "en plancha", todo ello narrado por la incansable voz de un locutor que se encarga de recordarnos qué es lo que está sucediendo en el terreno de juego. También permite la utilización del pad de 6 botones.





P STRIKER





mueven con más soltura, una notable mejoría en la utilización del Modo 7, y un extraordinario y sorprendente efecto de acercamiento en los lanzamientos de penalties.

Por último, se ha incluido un menú de opciones que supera con creces el repertorio de la anterior versión. En él, se han introducido detalles tan interesantes como la posibilidad de elegir la calidad del portero o el arbitro y, por supuesto, el curioso modo de juego de "fútbol-sala".

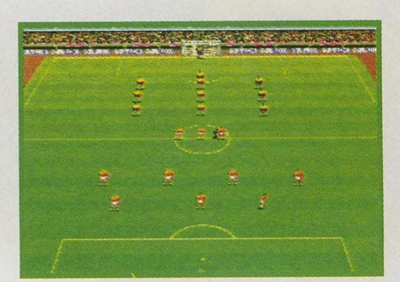




SUPER GOAL 2

- **Consola: Super Nintendo**
- **Compañía: Jaleco**
- **Lanzamiento: Sin determinar**





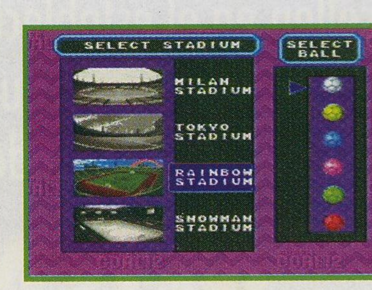




Quizá ésta haya sido la "segunda parte" más sorprendente dentro de este género. Jaleco se ha olvidado totalmente de su primer «Goal» para Super Nintendo, y ha creado un juego de fútbol totalmente distinto a esa primera parte.

La perspectiva horizontal de la primera versión ha sido sustituida por una visión frontal plana que juega con el Modo 7, para conseguir un efecto de profundidad más realista gracias a los diversos zooms y acercamientos que se producen durante el desarrollo del partido. El control del juego es bastante sencillo y bien elaborado, salvo cuando el balón es desplazado hacia arriba, ya que debido a los zooms es difícil calcular el punto en el que va a caer, y por tanto se complica la ejecución de los remates a puerta. En todo caso, es tan solo un pequeño inconveniente dentro de un juego bastante divertido, al que irremediablemente hay que comparar con el legendario «Super Soccer», pues ha "adoptado" bastantes detalles de este gran cartucho.

Como opción curiosa, hay que destacar la posibilidad de elegir entre cuatro terrenos de juego diferentes, incluidos campos nevados o de tierra, para lo cual también se puede escoger el color del balón. Tampoco hay que perder de vista la primera imagen de cada partido, que ofrece una visión general del campo.





adidas

® TRADEMARK REGISTERED by adidas

Official Design of the Match Ball FIFA World Cup 1994

Device protected as trademark by adidas sarragan France

CON EL **QUESTRA** PARTICIPA EN EL GRAN SORTEO

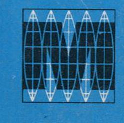
4 CON MONDO AL MUNDIAL '94

SUPERVIAJES QUE VALEN UN MUNDIAL

Busca la tarjeta en la bolsa del balón **QUESTRA**. Pide que te la sellen en el establecimiento y envíala. Puedes ganar uno de los 4 viajes para 2 personas durante 8 dias a CHICAGO. **QUE ESPECTACULO!** Verás en vivo los partidos de la selección española!

DISTRIBUYE

EUROJUGUETES, S.L.



MONDO®

Atencion, niños!

El plazo de admision de las tarjetas termina el 25 de mayo de 1994